MEGA CONSOLE

N. 20 Novembre 1995

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti.
Hanno collaborato: Fabio "Bio Massa" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Antonio "Log" Loglisci.
Progetto Grafico: Stefano Cerioli
Grafica, impaginazione elettronica e Copertina: Puntografica di A. Valenzano

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax. 02/66011969
Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa:
Via XXV Aprile, 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/66528240 Fax 02/665282222

Prezzo della rivista: L. 6.000
Arrretrato: L. 12.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machines Sega - Emap Images UK

IL NUMERO DA LEI SELEZIONATO È...

Attenzione, attenzione! Ricordiamo a tutte le gentili lettrici e i cortesi lettori che da settembre è cambiato il numero di telefono di **MEGA Console**. Quindi, d'ora in poi se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66528240 (e solo a questo numero!!!) il mercoledì dalle 15 alle 17. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega-CD, Master System, Game Gear, Saturn o Mega 32X... Beh, il numero di telefono è lo stesso, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci il sabato pomeriggio per sapere fatality, babality, animality, nudality, friendship, mercy e pit fatality varie di **Mortal Kombat III** perché... perché... er, dunque... perché... perché non ve le diciamo, ecco! Uffa...

SEMPLICEMENTE BOOMBASTIC...

"I smoke on the mic like smokin Joe Frazier/the hellraiser, raisin hell with the flavor/Terrorize the jam like troops in Pakistan/swingin through your town like a neighborhood Spiderman..."
Inspectah Deck da **"Protect Ya Neck"**
Sì, lo so, non c'entra niente con **MEGA Console**, ma siccome ormai tutti citano bellamente a destra e manca, volevamo partecipare anche noi a quest'allegro rituale. Insomma, per capirci, citare è di moda, fa tendenza: per farla breve raga', senza una bella citazione all'inizio del testo non sei nessuno! Già da queste prime righe dovreste aver capito la povertà di contenuti di questo pseudo-editoriale, quindi ci chiediamo cosa stiate facendo ancora su queste pagine... Girate, su! Leggetevi **Megamail**, sciroppatevi la Megapreview su **Sega Rally**, sbavate sulle foto di **Rayman**... Insomma, fateci finire al più presto questo box e lasciateci giocare a **Layer Section** in santa pace che ce lo meritiamo. Ah, quasi dimenticavamo: prosegue martellante come un film di John Woo il turboconcorso **Futura ti Premia** di cui ormai dovreste sapere già tutto e su cui non ci dilunghiamo troppo anche perché lo spazio è ormai finito. Ci sentiamo il prossimo mese, i-ight?

RUBRICHE

MEGAMAIL 6-9
In questo numero MBF parla di sparatette, giochi caccosi, macedonie… insomma, avrete capito che il Bittanti ha perso il lume della ragione.

SATURN ZONE 12-14
Per una sana cultura videoludica…

WALL STREET 88
Come spendere bene i soldi di papà e vivere felici…

VIEWPOINTS 89
Prima di leggere questa rubrica si raccomanda un accurato ripasso di algebra…

MEGATRIX 90-95
Gabole a tutta manetta, come ai "vecchi" (cioè a dire due numeri fa) tempi…

SPECIALE MEGATRIX 96-98
Limatevi le nocche dei pugni e mettete a nanna i genitori: c'è la seconda parte della guida definitiva a **Virtua Fighter 2**!

MEGA 32X

BLACKTHORNE	74-76
DARXIDE	24-25
KOLIBRI	32-33
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	46-49
VIRTUA FIGHTER	64-66

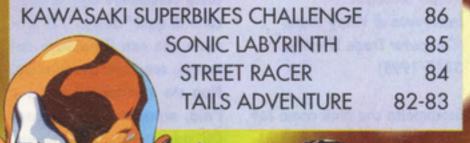
MEGADRIVE

MARSUPILAMI	68-69
DONALD DUCK IN MAUI MALLARD	30-31
MORTAL KOMBAT 3	40-41
PHANTOM 2040	52
PREMIER MANAGER	80-81
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	46-49
SUPER SKIDMARKS	54-56
VECTORMAN	70-73

SATURN

CASPER	22-23
LAYER SECTION	34-36
MYST	78-79
RAYMAN	58-61
SEGA RALLY	16-21
SIM CITY 2000	26-28
THEME PARK	42-44
TWIN BEE DELUXE PACK	62-63
WING ARMS	38-39

GAME GEAR

KAWASAKI SUPERBIKES CHALLENGE	86
SONIC LABYRINTH	85
STREET RACER	84
TAILS ADVENTURE	82-83

BLASTA FRATELLO, BLASTA!

"In un mondo in cui Pippo Baudo parla, e la gente applaude, tutto è possibile"

(Daniele Luttazzi)

In questi giorni (sto scrivendo all'inizio di ottobre, cioè a "ot"), ne stanno succedendo veramente di tutti i colori, il che di per sé non sarebbe poi male, considerando il grigiume intrinseco di questa metropoli da bere che risponde al nome di Milano, ma il fatto è che certe notizie mi provocano un daltonismo intellettuale. A Penzberg, un paesino distante trenta chilometri da Monaco di Baviera e che sembra il titolo di un videogioco per Saturn ("Penzberg Dragoon, uno shoot'em up osceno, più che uno sparatutto, uno sparatette"), i *"responsabili distrettuali dei problemi giovanili hanno messo al bando i giocattoli dall'asilo"* (dal Corriere della Sera del 4 ottobre scorso). Già, perché Lego e soldatini sarebbero un *"mero riempitivo della giornata"*, o peggio, *"renderebbero il bambino aggressivo"*. Siamo alla frutta, gente, che dico? Alla macedonia. Non meno deprimente dell'autunno in corso, è il tono delle missive ricevute questo mese, una lagna insopportabile, un'accozzaglia di banalità che leggevo fino a non molto tempo fa solo su altre riviste: la qualità non è migliorata in seguito, poi ho semplicemente smesso di leggerle.
Ho pensato quindi di inserire un paio di letterine anomale giusto per ravvivare un po' questa rubrica. Se usciremo un po' dalle righe sarà solo per entrare nei quadretti, quindi non cominciate a lamentarvi. Sveglia, raga! Voglio lettori grintosi, critici, polemici, svegli, ma soprattutto lettrici.
Insomma, datevi da fare, uffa!

Stravaccatamente vostro, Matteo Bittanti

SHOCK: I GIOCHI CLASSICI SONO CACCOSI

Intervento di Vinny Ward (Computer Trade Weekly, 31/7/1995)

Scommetto che titoli come **Jet Set Willy, Uridium, Ant Attack, Paranoid** e **The Hobbit**, vi richiamano immediatamente i bei vecchi tempi, vero? Aaaah, i giorni gloriosi dei caricamenti da cassetta, dei giochi virtualmente silenziosi, della grafica squallida accompagnata da una struttura di gioco così meravigliosamente limitata, sembrano misteriosamente idilliaci visti attraverso lenti colorate rosa, eh?

Sfortunatamente, se voi giocaste *veramente* oggi a qualcuno di quei "classici", scoprireste che con il passare del tempo, sono invecchiati male. Non sto menando il can per l'aia, erano e sono, *caccosi*. Ok, adesso immagino che tutti coloro che hanno più di venticinque anni mi odieranno e avranno messo una taglia sulla mia testa, ma forse farei meglio a continuare...
Recentemente, un mio collega ha installato sul suo PC uno dei quei emulatori di Spectrum e una caterva di vecchi giochi, ovviamente piratati. La mia esaltazione cresceva a dismisura mentre installavo l'emulatore sul mio hard disk. La lista dei giochi che stavo consultando anticipava stuzzicanti indizi di quello che mi aspettava... JSW.SPC, hmmm... Hey, non sarà mica **Jet Set Willy**? COOKIE.SPC, ovviamente non può che essere... Cookie! KNIGHTL.SPC, **Knightlore**, wow, il migliore gioco di sempre! In breve: mezz'ora dopo avevo oltre duecento classici per Spectrum installati sul mio PC.
Triste a dirsi, quello che mi aspettava era una serie di grosse delusioni. Il primo gioco che ho provato è stato **Underwurlde** (sic). Me lo ricordavo incredibilmente giocabile, con un sacco di locazioni da esplorare. E' semplicemente incredibile come la nostra memoria possa ingannarci. Pensavo che il passaggio da una schermata all'altra avvenisse con effetti di dissolvenza, ma come sarebbe potuto avvenire su uno Spectrum? E il sonoro, come è possibile che fosse costituito solo da semplici rumori di passi? Beh, rimane la giocabilità, direte voi... Appunto, quale giocabilità? Corri a destra, vieni colpito da un blob verde, rimbalza addosso a un blob rosso. Spara al verde e al rosso. Salta di poco. Lanciati con una corda. Salta un po' di più. Abbassati. Ricomincia da capo.
Ho provato tutti i giochi, ottenendo risultati analogamente sorprendenti. I mostri di **Ant Attack** sembravano anche allora pezzetti di ferro incollati su un vetro congelato? Come era possibile che la grafica di **Valhalla** fosse più sfuocata di un errore di installazione di una scheda video per PC? Il mio cuore era spezzato: l'unica cosa che mi restava da fare era cancellare il software per Spectrum e l'offensivo emulatore dal mio PC, e quindi piangere un pochino.
Tuttavia, il mio magone non è durato a lungo e così ho deciso di investigare ancora un po'. Ho quindi recuperato un Commodore 64 e un lettore di disk drive (il 1541) insieme a uno scatolone pieno di giochi. Il primo da provare non poteva che essere **Uridium**. Dopo una lunga attesa, è comparso il logo di Andrew Braybrook accompagnato dal familiare sound di Steve Turner. Gente, mi aspettavo qualcosa di grande...
Beh, ancora una volta, le mie aspettative sono andate clamorosamente deluse. La stessa sensazione di mancamento che avevo provato con i titoli per Spectrum mi stava sopraffacendo di nuovo. Avrei dovuto provare qualcosa di diverso, per arrivare infine a **Uridium**. Ma non l'ho fatto. Ho cominciato con il migliore titolo per C64 di sempre ed era, ahimè, un po' caccoso. Come tutti gli altri, del resto. Nessuno dei classici poteva minimamente competere con i giochi più recenti, nemmeno con **Rise of The Robots**. Crudele, forse, ma vero.
Ok, d'accordo, sono un miserabile cinico capellone e tatuato. Ma provate a rivivere i

OPINIONI

*"Ho visto diversi ragazzini in sala giochi confrontarsi con i nuovi picchiaduro tridimensionali come **Tekken** e **Virtua Fighter**, ma dopo un po' se ne andavano annoiati. Il divertimento che offre un picchiaduro non poligonale come **Mortal Kombat** a mio avviso è imbattibile"*

(Ed Boon, creatore della trilogia di Mortal Kombat)

Insuperabile? Cento grammi di violenza in puro stile bidimensionale...

*"Smettere di supportare il 32X? E perché dovremmo, dal momento che l'upgrade per Megadrive ha venduto più di Jaguar e 3DO messi assieme? Non avremmo convertito titoli come **Virtua Fighter** se non avessimo avuto fiducia nel 32X. Abbiamo intenzione d'ora in poi di convertire i nostri migliori coin-op anche per questa piattaforma"*

(Tom Kalinske, presidente della Sega of America)

primi anni Ottanta e ve ne accorgerete da soli. Se una software house volesse ottenere dei punteggi altissimi per un nuovo gioco, dovrebbe prima convincere i recensori di una rivista a giocare per qualche ora con uno Spectrum. E' strano, perché se consideriamo altre forme di comunicazione mediale come il cinema, un classico resta un classico. *Quarto Potere, Una Vita Meravigliosa* e persino il *Mago di Oz* sono film fuori dal tempo. Oppure prendiamo le automobili: vetture prodotte cinquanta anni fa sono adorate da gente i cui genitori erano troppo giovani per poterle guidare quando furono messe in commercio. Quindi dubito fortemente che ci sia una sola persona che, di fronte ad una copia fresca di produzione di **Demolition Derby**, risponda *"Nah, sto giocando a **Full Throttle** sulla tastiera di gomma del mio Speccy"* o *"Ti dispiace smammare? Sto concludendo il mio 327° giro a **PitStop II**"*. Sarà sempre così, mi chiedo? Fra dieci anni riderò di gusto di fronte a **Doom** e alla sua inadeguatezza sonora e grafica rispetto ai giochi del futuro? Penserò forse che lo stato dell'arte attuale del texture mapping di cui fa sfoggio **Flight Unlimited** sarà più stopposo degli involtini di mio nonno? Spero di no."

I nostalgici più beceri - quelli che vedono il mondo attraverso "lenti colorate rosa" - sono semplicemente insopportabili, oltreché ipocriti oltre ogni limite: fa tendenza dire che il passato è *comunque* più bello/intenso/genuino del presente, è un modo, alquanto patetico di attirare attenzione. Un nostalgico coerente dovrebbe rifiutare la tecnologia attuale e crogiolarsi esclusivamente con i vecchi titoli, ma generalmente questi pseudo-intellettualoidi da cortile o da Maurizio Costanzo Show - che poi è la stessa cosa - sono i primi a comprare il nuovo hardware, non appena è disponibile sul mercato.

Mostrate un'indifferenza cucciana alle loro magagne e dopo un po' la smetteranno di fare i narcisisti... Il grosso limite delle discussioni sui "bei tempi andati" è che non sono costruttive, si auto-fossilizzano nel momento stesso in cui si articolano, si riducono a mera masturbazione mentale e quindi a sterili monologhi di improbabili bohémien.

D'altra parte, è indubbio che alcuni videogiochi classici si collocano al di fuori del tempo nonostante le ovvie limitazioni tecniche che li caratterizzano e vanno apprezzati soprattutto per quello che rappresentano. Molti film di Chaplin sono privi di sonoro e di colore, e tuttavia sono e restano dei capolavori: la componente artistica supera e in qualche modo compensa le deficienze tecnologiche. Anzi, forse sono proprio queste ultime ad esaltare la genialità di certi prodotti, costretta a manifestarsi a prescindere dell'aspetto meramente estetico dell'immagine. La dimostrazione è che oggi il bianco e nero è spesso utilizzato nel cinema come strumento espressivo "alto". Il progresso videoludico è talmente rapido che il concetto di stato-dell'arte si evolve ad intervalli temporali sempre più ridotti, un paradigma spesso resiste solo qualche mese. Il rischio è che la bulimia grafica alla quale siamo sottoposti quotidianamente sia l'anticamera dell'anoressia videoludica, dell'abulia generalizzata, del rifiuto del nuovo, tacciato a priori di ingiocabilità, mancanza di longevità e quindi di spessore. I nostalgici/narcisisti sono in fondo dei neo-luddisti pigri che non hanno nemmeno voglia di prendere a martellate le console. Suvvia... crescete!

Sono convinto che la via da seguire sia quella del criticismo: occorre imparare a scegliere, o meglio, ad essere scelti dai videogiochi, visto che gran parte della critica specializzata fa generalmente schifo ed è più inaffidabile delle previsioni del tempo. Torneremo a parlarne, se vi va...

SATURN: LA SEGA CI CREDE

Intervento di Tom Kalinske, presidente della Sega of America

Il leader maximo della filiale statunitense della Sega ha risposto in forma elettronica ad una serie di osservazioni e domande che i supporters del Saturn gli hanno inviato attraverso Internet. Nella lettera si accusava la Sega di aver sviluppato una tecnologia *"troppo difficile da sfruttare per via dell'elevato numero di processori"* e che pertanto avrebbe scoraggiato le case esterne, spingendole a privilegiare piattaforme ludiche meno complicate da programmare, ma non meno potenti del Saturn. La risposta di Tom Kalinske non si è fatta attendere...

"Quanto segue è la risposta ad una lettera aperta che mi è stata recapitata da un newsgroup Usenet, relativa alla qualità dell'hardware e del software del Saturn. Spero di rispondere ad ogni osservazione degli utenti Sega presente in quella lettera e di chiarire alcuni equivoci che i nostri clienti possono aver tratto dalle nostri azioni o da voci di corridoio. Prima di tutto, ritengo che la Sega svolga un incredibile lavoro comunicativo, tuttavia, c'è sempre spazio per eventuali miglioramenti, ed è quello che ora intendo fare, personalmente. Non è facile superare l'hype che circonda il lancio di ogni nuova console e potremmo discutere degli aspetti tecnici delle nuove piattaforme ludiche per mesi. Ma in questo settore, ciò che conta veramente è il divertimento e la giocabilità. Così, quando gli utenti vedranno effettivamente i prodotti per Saturn, siamo certi che la nostra piattaforma uscirà vincente nella competizione che ci vede combattere testa a testa con le altre console della nuova generazione. I veri videogiocatori conoscono la differenza tra verità ed enfasi immotivata.

Il Saturn lo ha dimostrato con giochi come **Bug!**, **Panzer Dragoon**, **Daytona** e **Virtua Fighter Remix** e lo ribadirà con gli incredibili prodotti che sono in arrivo per Natale. E' vero, il Saturn utilizza otto differenti microprocessori e non ho la minima intenzione di scusarmi per questo. Ogni processore è stato scelto per specifiche ragioni tecniche e ciascuno di essi fa parte di un'architettura poderosa in grado di assicurare ai giocatori la migliore esperienza videoludica possibile. Non di-

l'angolo delle fanzine: CONSOLE TIME

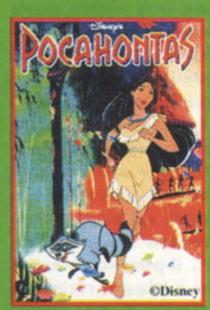
di Marco de Bon e Daniele Torsi

E' molto curata la fanzine del duo De Bon-Torsi, dedicata esclusivamente a Saturn e PlayStation. Sul numero zero di **CONSOLE TIME**, Marco e Daniele hanno recensito **Daytona USA, Panzer Dragoon** e **Victory Goal** per la console Sega (tutti e tre i titoli hanno ottenuto un eloquente 93%), nonché **Toshinden** (94%), **Tekken** (93%) e **Raiden Project** (84%). L'impaginazione è veramente ottima, il testo è sintetico ma essenziale e le immagini a colori dei giochi sono nitide, anche se decisamente familiari.

Si fa sentire, tuttavia, la mancanza di una sezione dedicata alle news, mentre Tips Time, la rubrica dedicata ai cheat-mode, è un po' spartana. Complimenti, comunque: l'inizio è incoraggiante! Chi volesse saperne di più, può contattare:

DANIELE TORSI
VIA MADONNINA 60/b
37057 S.GIOVANNI LUPATOTO
(VERONA)

NIENTE PANICO!

Un sacco di lettori sono preoccupati per la sorte del loro Megadrive: *"Ora che è uscito il Saturn, immagino che la Sega non produrrà più titoli per il mio 16-bit"*, scrive ad esempio **Marco Robbiani** di Perugia. In realtà, raga, non mi sembra il caso di preoccuparsi. Non per il momento, almeno. La Sega prevede di commercializzare entro Natale una serie di titoli semplicemente megalitici per Megadrive come **X-Perts, Pocahontas, Gargoyle's, Vectorman**, e giochi come **Super Skidmarks** e **Mortal Kombat 3 sono** la dimostrazione che anche le case esterne non hanno la minima intenzione di abbandonare i possessori della console a sedici bit più venduta nel mondo. **Mega Console** non ha la minima intenzione di ignorare la produzione ludica a 16-bit e continuerà a dedicare tutto lo spazio che si merita.

Pocahontas è solo uno dei grandi titoli in arrivo per Megadrive

menticate che la Sega ha accumulato una grande esperienza nel settore dei coin-op. Una delle cose che abbiamo imparato è che nessuna macchina basata su un singolo chip (*il riferimento è palese: PlayStation - Ndt*) può garantire un'analoga qualità. Ci vogliono differenti chip che lavorano in parallelo per ottimizzare differenti aspetti dei giochi, tra cui grafica, sonoro e la stessa giocabilità.
Riconosciamo il fatto che la nostra tecnologia ha inizialmente reso il Saturn una piattaforma più difficile da programmare rispetto ad altre macchine da gioco come la PlayStation. **Ma questo significa anche che il Saturn è una console superiore.**
Lasciatemi spiegare perché:
1) Abbiamo lanciato il Sega Saturn come una macchina da gioco a lungo termine, destinata cioè a durare, sia per la Sega, sia per i consumatori Sega. Questo non dovrebbe sorprendere nessuno se considerate la storia del Megadrive. Se confrontate i giochi appena usciti per questo sistema con quelli lanciati cinque anni fa, noterete immediatamente gli evidenti miglioramenti in termini di grafica, giocabilità, velocità e fondali. Lo stesso si ripeterà con il Saturn, i miglioramenti saranno rapidi e sostanziali: si tratta di una console molto più sofisticata e possiamo contare team di sviluppo molto più esperti (vi basti sapere che il 40% dei nostri programmatori sono impegnati nel settore Ricerca&Sviluppo. Nessun'altra casa di hardware o software può vantare un'attenzione analoga al miglioramento costante della qualità dell'esperienza videoludica).
2) Siamo assolutamente certi quando i nostri sviluppatori avranno imparato a conoscere più a fondo le capacità della macchina la qualità dei titoli sarà semplicemente sensazionale. Già ora riteniamo che la prima generazione di titoli per Saturn sia eccellente e vanti un gameplay impareggiabile, ma quando vedrete la seconda e la terza a partire da questo autunno - caratterizzate soprattutto da conversioni fedelissime di coin-op come **Virtua Fighter 2, Sega Rally Championship, Virtua Cop** - resterete senza parole, e non dimenticate che si tratta ancora del primo anno di vita della console. Non noterete miglioramenti paragonabili ai nostri per nessun'altra piattaforma. E, cosa ancora più importante, **non vedrete mai nessuno dei nostri coin-op convertito per un'altra piattaforma all'infuori del Saturn.**
3) Gli sviluppatori esterni la pensano come noi a proposito del Saturn: l'Electronic Arts produrrà i migliori titoli sportivi per la nostra console; l'Acclaim realizzerà i più incredibili tie-in per Saturn; la Crystal Dynamics sta già lavorando a **Gex** per Saturn. La Takara insieme ai nostri team sta creando una versione migliorata di **Tohshinden** che sarà disponibile dopo Natale. Attualmente, **il numero di titoli sviluppati da case esterne in arrivo per Saturn è maggiore rispetto a quelli previsti per PlayStation.**
4) I migliori sviluppatori - che all'inizio ritenevano difficile programmare il Saturn - stanno solo ora apprezzando le capacità della console e sono unanimi nel ritenere che **grazie alle capacità del Saturn è possibile ottenere giochi migliori rispetto a qualsiasi altro sistema in circolazione.**
Anche se a qualcuno piace la grafica dei picchiaduro disponibili per altre console, siamo certi - e con noi la maggior parte degli utenti che hanno avuto modo di giocare a **Virtua Fighter** e agli altri giochi - che **Virtua Fighter** resta il migliore picchiaduro, con più mosse (più di settecento) e i combattimenti più realistici che si siano mai visti in un gioco del genere. Con la versione **Remix**, crediamo che oggi **Virtua Fighter** vanti anche la migliore grafica. Grazie alla possibilità di usufruire di un numero maggiore di poligoni e di texture-mapping su schermo, penso che la saga di Virtua Fighter sarà la più apprezzata nel suo genere.
Concludo ribadendo la mia disponibilità alla discussione: la Sega crea grandi giochi, grandi sistemi ludici e se siamo sufficientemente orgogliosi di realizzarli e venderli, siamo certamente disponibili a precisare perché facciamo quello che facciamo.
Grazie ancora per le vostre osservazioni...
Cordiali saluti."

APOLOGIA DI ETERNAL CHAMPIONS CD

intervento di Mauro "Belva" Raccis (Cagliari)

Eterno MBF,
mi chiamo Mauro, ho 21 anni e posseggo un Megadrive + Mega-CD. So che lo spazio è poco, quindi tralascio i complimenti (comunque non vi avrei scritto se non vi reputassi i migliori in circolazione) e passo subito al motivo di questa mia missiva. Ho seguito con interesse il dibattito epistolare sui picchiaduro che ha avuto inizio parecchi mesi fa. Si sono scontrate diverse frange: i sostenitori di **SF2** per l'immediatezza e lo stile manga del gioco, chi **MK** per l'atmosfera cupa e le numerose *fatalities*, chi invece **Fatal Fury** per la profondità di gioco. Ebbene, con mia grande sorpresa, tutti hanno escluso dall'Olimpo dei "grandi" **Eternal Champions** della Sega.
Chi lo ha nominato lo ha subito accusato di avere una scarsa longevità, un livello di difficoltà per nulla calibrato e di includere lottatori poco originali e piatti.
Ora, io sono un sostenitore di **SF2**, gli riconosco la sovranità incontrastata tra i picchiaduro, ma quando, fidandomi della lusinghiera recensione apparsa sul numero 15 di **Mega Console**, ho acquistato **Eternal Champions CD**, ho sentito immediatamente il bisogno di scrivere questa lettera. Ditemi, in quale altro picchiaduro, dopo aver trovato un personaggio segreto, lo potete utilizzare, conoscere la sua storia, vedere illustrate su schermo le sue tecniche di combattimento nella sezione "biography"?!? Eternal Champions CD include ben 13 personaggi immediatamente utilizzabili, più altri 11 segreti (!) tra cui, nientepopodimeno che... ta-dah! L'Eternal Champion in persona e il suo malvagio antagonista, il Dark Champion. Il numero delle mosse "normali" è pari a quello di SF2, a cui vanno sommate le 11 (!) mosse speciali per ciascun personaggio. Non dimentichiamo, inoltre, che vi sono altre mosse segrete che non vengono illustrate nel libretto di istruzione e che sono veramente devastanti (vedi il lancio del cappello di Dawson). Le musiche sono impressionanti (fantastiche quello della stage di Blade, Raven e Ramses III), grazie all'ausilio del CD. Infine, i personaggi non sono tutti uguali, né tantomeno "motivati tutti dallo stesso ideale", come scrive in buona fede Fabrizio Marchesana di Savona sul numero 13 di MC e che probabilmente non ha visto il gioco in questione. I lottatori devono sì tornare in vita, ma per motivi differenti: Midknight per trovare un antidoto ad un virus da lui stesso creato, Trident per salvare il popolo di Atlantide e Ramses III per bloccare l'avanzata dei Greci in Egitto. Aggiun-

MEGA COMMENTONE FINALE

In chiusura, vorrei fare i migliori auguri al simpatico e stralunato David Perry, il papà di Earthworm Jim, che, qualche settimana fa, ha deciso di mettere la testa a posto sposando una splendida californiana. No, la fortunata non è Pamela Anderson.
A proposito, lo avete notato che i prezzi dei videogiochi sono assurdi? E poi si chiedono perché il numero delle nascite è in costante diminuzione. Chi può permettersi di regalare una console a Natale al proprio figlio? Occhei, era una battuta del cavolo, ma cosa altro vi aspettereste da un vegetariano?
Nicola, un nostro fedele lettore che ci scrive con la matita, si lamenta del fatto che dopo aver vinto 250 partite di Mortal Kombat non è riuscito ad accedere a Pong, come invece prometteva una gabola. La cosa che mi ha fatto sorridere e incupire allo stesso tempo (ho capito, tutto d'un colpo, che cosa voglia dire *"invecchiare"*), è stata la frase finale della sua lettera: *"a proposito, MBF, che cos'è Pong?"*.

Quasi in lacrime, vostro...

MBF

giamo a tutto questo le Overkill, la Sudden Death, le Cinekill e Vendettas (impareggiabili i pezzetti di intestino nell'overkill del quadro di Dawson o lo squalo nella sudden death del livello di Riptide) talmente violente da far impallidire Tarantino (a proposito, che diavolo c'era nella valigetta di Pulp Fiction?)(secondo me si tratta di un'autocitazione: hai presente True Romance aka Una Vita al Massimo? Orbene, il film, diretto da Tony Scott, è tratto da una sceneggiatura del buon Quentin antecedente a Reservoir Dogs/Le Iene e, appunto, Pulp Fiction, in cui si raccontano le avventure della coppia Clarence/Slater e Alabama/Arquette che attraversano l'America con una valigetta piena di cocaina, sottratta involontariamente al rasta Gary Oldman, tra l'altro grandissimo in Leon di Besson e... Vabbé, taglio... NdMBF)(ma perché fate 'ste domande a MBF? Cosa siete, autolesionisti? NdSimon) e una presentazione di oltre cinque minuti in full motion video realizzata con workstation della Silicon Graphics. Concludo precisando che non voglio suscitare alcuna polemica e a questo proposito vorrei salutare Luca Mauroner, Fabio Vezzosi, Giuseppe Conti, Mario Lealis e l'X-Filesofico (come me) Fabio "JMK Fox" Reginato, dei quali condivido molte osservazioni sui picchiaduro.
Grazie e a presto.

Il migliore picchiaduro a 16-bit? Così la pensa Mauro Raccis

Siamo stati i primi a sottolineare le qualità di Eternal Champions CD, uno dei pochi giochi apparsi per Mega-CD a sfruttarne appieno le capacità. Immagino che ti farà piacere sapere che la Sega sta lavorando a Eternal Champions Deluxe Edition per Saturn (uscita prevista: aprile/maggio), ma se non sei ancora pronto a passare ad un sistema a 32-bit, poco male: è in arrivo dalla Sega l'incredibile X-Perts, un beat'em up da 40 Mbit per Megadrive che include alcuni dei campioni eterni...

IL MITICO INDIRIZZO
Mega Mail
MEGA CONSOLE
Via XXV Aprile, 37
Bresso (Milano)

>SAturRN<

Gli

PlaYSTatIOn <PSX>

!!3DO!!

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 - **LUNEDI' MATTINA CHIUSO**

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA - **RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI**

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA DI 12 MESI

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

DEADLY SKIES	139.000
FIFA SOCCER '96	129.000
GOLDEN AXE	139.000
HERETIC	139.000
HI OCTANE	139.000
JVC BOXING	139.000
NBA JAM T.E.	129.000
NHL HOCKEY 1995	139.000
RAYFORCE	139.000
RAYMAN	119.000
STEMGEAR MASH	139.000
TWINBEE DELUXE	139.000
VERTIGO	139.000
VIRTUA RACING	129.000
VIRTUAL HANG ON	139.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	139.000
X-MEN	139.000

FANTASTICO!!!!
JOYSTICK COMPATIBILE
3DO-SATURN-PSX
SOLO L. 149.000
3 JOYSTICK
AL PREZZO DI 1 !!!

SPECIALIZZATI IN VENDITA PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CONSEGNA IN 24H !!!

SATURN+GIOCO 949.000

SATURN+GIOCO 999.000

SATURN+VIRTUA FIGHTER REMIX 899.000

RIVISTE VIDEOGIOCHI AMERICANE E GIAPPONESI

<AccESSOri>

ACCESSORI SONY PLAYSTATION	
ACTION REPLAY	89.000
ASCII PAD 1995	TEL.
CAVO LINK	59.000
FIGHTER STICK 1995	TEL.
JOYPAD COMPATIBILE	59.000
JOYPAD NEJICON	TEL.
JOYPAD ORIGINALE EURO	79.000
JOYSTICK 10 TASTI	TEL.
MEMORY CARD	69.000
MODIFICA UNIVERSALE	TEL.
ACCESSORI SATURN	
ADATTATORE USA-JAP-EURO	TEL.
CAVO LINK MULTIPLAYER	TEL.
INTERFACCIA 7 PLAYERS	89.000
JOYPAD ORIGINALE SEGA	69.000
MEMORY CARD	99.000
MODULO MPEG	TEL.
MOUSE	89.000
NAKI CONTROL PAD	59.000
VIRTUA STICK	139.000
VOLANTE DAYTONA	149.000
ACCESSORI 3DO	
INTERF. JOY 3DO/SNES 2PL	89.000
JOYPAD 6 TASTI	79.000
JOYPAD INFRAROSSI	99.000
JOYPAD ORIGINALE	69.000
LASER GUN	99.000

SPeciALisTI!

BLACKHAWK	89.000
BLADE FORCE	89.000
BOMBERMAN 3	89.000
CLAYFIGHTER II	89.000
COBRA	89.000
CREATURE SHOCK	89.000
DEADLUS ENCOUNTER	89.000
DOOM	89.000
DRAGON LORE	89.000
FLYING NIGHTMARES	89.000
FOES OF ALI'	89.000
FORMULA 1 GP	89.000
KILLING TIME	89.000
LOST EDEN	89.000
LOST VIKINGS	89.000
NHL HOCKEY 1996	89.000
PO'ED	89.000
PYRAMID INTRUDER	89.000
SPACE HULK	89.000
STRIKER	89.000
ZHADNOST	89.000

3D LEMMINGS (EURO)	99.000
ACE COMBAT (EURO)	109.000
BOXER'S ROAD (JAP)	159.000
DARKSTALKERS (JAP)	TEL.
DEMOLISH'EM (EURO)	109.000
EXECTOR (JAP)	159.000
EXTREME SPORT (EURO)	99.000
HYPER FORM. SOCCER (JAP)	165.000
JUMPING FLASH (EURO)	99.000
KRAZY IVAN (EURO)	TEL.
MASTER GOLF (USA)	119.000
METAL JACKET (JAP)	159.000
MORTAL KOMBAT III (EURO)	129.000
RAY TRACER (USA)	TEL.
REVERTHION (USA)	119.000
PRIME GOAL SOCCER (JAP)	165.000
RAPID RELOAD (EURO)	99.000
TEKKEN II (JAP)	169.000
TWINBEE DELUXE (JAP)	165.000
V-TENNIS (JAP)	165.000
WAR HAWK (EURO)	99.000
WIPEOUT (EURO)	109.000

SONY PS-X 749.000

SONY PS-X 799.000

SONY PS-X 849.000

OPERAZIONE 3X2 !!!
COMPRI 3 TITOLI 3D0
E NE PAGHI SOLO 2

PER ORDINI O INFORMAZIONI:

TEL.0382/927810 (5 LINEE R.A.)
TEL.0382/927811 (5 LINEE R.A.)
FAX.0382/927602

MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY

SATURN ZONE

Siamo letteralmente sommersi di novità per Saturn: oltre all'incredibile anteprima di Sega Rally, potrete verificare di persona l'eccezionale stato di salute della console Sega, conoscere tutte le novità del JAMMA Show di Tokyo, scoprire cosa bolle in pentola tra la grande "S" e la "piccola" SNK e sbavare abbondantemente sulle ultime foto di Virtua Fighter 2!

a cura di Matteo F. Bittanti

SATURN FACTS

MERCATO
SATURN A 299 DOLLARI!

* Oggi in America è possibile acquistare il Saturn a 299 dollari, allo stesso prezzo, cioè della Sony PlayStation. La confezione non include alcun gioco, ma solo demo di **Panzer Dragoon** e **Bug!** La riduzione è stata interpretata come un tentativo da parte della Sega di contrastare la Sony. Come annunciato mesi fa, è stato ridotto anche il prezzo del bundle: Saturn + **VF Remix** costano 349 dollari, contro i 399 di partenza. Ad aspettare qualche mese si guadagna sempre...

* La giapponese Sega Enterprises e le statunitensi Dreamworks e MCA hanno annunciato la creazione di una joint-venture per la progettazione e lo sviluppo in USA di mini-parchi di divertimento elettronici. La società che dovrebbe aprire oltre 100 sale video giochi negli USA nei prossimi cinque anni, sarà controllata al 50% dalla Sega e dal 25% ciascuno dai partner Americani.

SATURN SOFTWARE

Il gioco del mese è sicuramente il nuovo slash'em up della Playmates, l'incredibile **Skeleton Warriors.** Sviluppato dalla Neversoft, **Skeleton Warriors** è un mix incredibile tra **Ghost'n'Goblins** e **Magician Lord.** Semplicemente sensazionale, ve lo presenteremo come merita sul prossimo numero. **Earthworm Jim 2** non sarà realizzato direttamente dalla Shiny Entertainment, ma dalla Screaming Pink, un team di S.Diego. Il motivo? Semplice, la Shiny sta lavorando a un gioco in 3D per l'Interplay che dovrebbe settare un nuovo standard. Staremo a vedere... Altrettanto impressionante è **Criticom**, un beat'em up poligonale della Vic Tokai, previsto esclusivamente per Saturn. E' un mix tra **Tohshinden** e **Zero Divide** (PSX games) che butta parecchio bene.

Segnatevi sul diario questa data: 24 novembre, esce **Virtua Cop** per Saturn. Nella confezione è presente la **Stunner,** l'incredibile pistola laser del coin-op. Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console.**

Pressoché imminenti sono **Gundam** e **Dragon-Ball Z,** entrambi sotto etichetta Bandai. Si tratta di due picchiaduro, il primo a scorrimento, il secondo ad incontri. Recensioni prossime. **Wing Commander 3** è in arrivo, cocchi!

Oltre a **The Story Of Thor,** altri titoli usciti in versione Megadrive saranno convertiti e migliorati per le piattaforme a 32-bit Sega, Saturn e 32X. Tra i giochi in fase di sviluppo, segnaliamo **Comix Zone 2, Eternal Champions Deluxe Edition** (maggio) e **World Series Baseball '96,** previsti anche per 32X. **Mortal Kombat 3 Ultimate** sarà disponibile a partire da maggio esclusivamente per Saturn.

REPORTAGE

JAMMA SHOW

Lo scorso settembre si è tenuta l'annuale edizione del JAMMA (Japan Amusement Machine Show), la più importante fiera dei coin-op del mondo (assieme all'ACME e all'AMOA americani). La Sega ha presentato:

MANX TT (simulazione di corsa motociclistica realizzata dall'AM3 di Tetsuya Mizuguchi e basata sul Model 2. Veramente massiva), Virtua Cop 2, Sky Target (mix tra Afterburner e Wing War, basato sul Model 2), Fighting Vipers (un gioco di combattimento tra robottoni realizzato con la solita board del Model 2) nonché Funky Head Boxers (un carinissimo picchiaduro bidimensionale basato sulla piattaforma ST-V aka Titan), Baku Baku Animals (ST-V) e infine Virtual On. Quest'ultimo è una sorta di CyberSled mega-sofisticato in cui due giocatori si fronteggiano in scenari interamente tridimensionali con il solo scopo di annientarsi a vicenda. A differenza dello shooter della Namco, per altro in arrivo su Saturn, in Virtual On - Model 2 - è possibile saltare e planare sull'acqua. Ma la notizia più interessante è che il look dei mech di Virtual On è stato creato dai disegnatori di Gundam...

Fighting Vipers è un picchiaduro alla SF2 sviluppato dall'AM2 di Yu Suzuki del quale abbiamo già parlato il mese scorso. Un particolare fortissimo è che i robottoni perdono pezzi di armatura quando vengono colpiti in modo particolarmente duro! Manx TT è veramente incredibile e rappresenta un perfetto mix tra Cyber Cycles (Namco) e Super Hang On. Manx TT sarà disponibile a partire da gennaio nelle migliori sale giochi.

I titoli sviluppati con piattaforma Titan sono già in arrivo per Saturn. Funky Head Boxers è un bizzarro picchiaduro poligonale caratterizzato da robottoni dalle capocce enormi. I volti dei robottoni richiamano quelli dei programmatori e dei manager della Sega, il che significa che potrete prendere a botte Yu Suzuki! Spettacolari gli effetti di morphing dei robottoni quando vengono colpiti! Baku Baku Animals, invece è un clone spudorato di Puyo Puyo/Mean Bean Machine. Giocabilissimo, ma tutt'altro che innovativo.

Le altre case hanno presentato: Capcom: 19XX (sparatutto) e Marvel Super Heroes (il solito beat'em up sulla falasariga di X-Men).

Taito: Puzzle Bobble 2 (Bust-a-Move 2, prevista conversione per Saturn)

Namco: Dirt Dash (corsa di off-road interamente in 3D), Time Crisis (shooter alla Virtua Cop/Lethal Enforcers. Il migliore nel suo genere), Soul Edge (incredibile beat'em up tridimensionale).

SNK: Art of Fighting 3, Samurai Spirits 3. Insistenti le voci di un nuovo Neo-Geo a 64-bit...

Realizzato grazie al Model 2, Indy 500 ha riscosso un grande successo di pubblico durante la fiera nipponica...

NOTIZIA DEL MESE

SEGA E SNK: È ACCORDO!

Sega e SNK, hanno firmato uno storico patto di collaborazione. In base all'accordo, la Sega potrà convertire per Saturn alcuni dei migliori titoli fino ad oggi disponibili in esclusiva per Neo Geo, e viceversa. A partire dai primi mesi del 1996, quindi, sarà possibile vedere giochi come Art of Fighting, Samurai Shodown e Super Sidekicks sulla console a 32-bit della Sega. Il Neo Geo vanta un'impressionante ludoteca di picchiaduro, titoli sportivi e qualche sparatutto di ottima qualità. L'accordo con la SNK segna un'ulteriore apertura della Sega al mercato, e segue la decisione della casa nipponica di sviluppare giochi anche per PC.

I migliori picchiaduro per Neo Geo saranno presto disponibili per Saturn!

VOCI DI CORRIDOIO

SEGA E M2: MATRIMONIO IN VISTA?

Secondo il Nikkei New Media, la Sega non avrebbe rinunciato all'idea di adottare la tecnologia M2 nell'eventualità di upgradare il Saturn e renderlo una poderosa piattaforma ludica a 64-bit, compatibile con i sistemi a 32-bit attualmente disponibili. Secondo alcune fonti attendibili, la Sega starebbe valutando l'ipotesi di lanciare un'eventuale espansione la prossima estate, qualora la concorrenza dell'Ultra 64 si rivelasse tecnicamente insostenibile per la console Sega. La voce di corridoio sembra indirettamente confermata dall'interesse della Panasonic a diventare licenziataria al pari di Hitachi e JVC della tecnologia Sega e commercializzare un Saturn-compatibile (magari già upgradato con il Power PC dell'MS) entro la primavera del 1996. Secondo la nostra testata cugina, Mean Machines Sega, Electronic Arts e Virgin of America sarebbero addirittura già al lavoro su una serie di giochi per il nuovo sistema ludico a 64-bit... Alla fine di ottobre la Sega dovrebbe tenere una conferenza stampa per rivelare i piani futuri. Non mancheremo di informarvi dettagliatamente già a partire dal prossimo numero di Megafunky Console.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

ACCLAIM | **PICCHIADURO** | **NOVEMBRE**

La Acclaim ha ottenuto i diritti di distribuzione del mega-picchiaduro della Capcom. Grafica da comics, sprites enormi, giocabilità massiva. Uno dei migliori beat'em up poligonali mai visti... Recensione completa sul prossimo numero di **Mega Console.**

PIANO USCITE SATURN

3D Baseball '95	Crystal Dynamics	Dicembre
Aeon Flex	Viacom	Gennaio
Aftermath	Interplay	Dicembre
Alien Trilogy	Acclaim	Gennaio
Allegiance	Ocean	Dicembre
Alone in the Dark 2	Interplay	TBA
Alone in the Dark	Interplay	TBA
Amok	Sega	Novembre
Apache	Domark	TBA
Basketball '95	Crystal Dynamics	Novembre
Batman Forever	Acclaim	Gennaio
Big Hurt Baseball	Acclaim	Imminente
Biohazard Five	Digital Pictures	Imminente
Black Fire	Sega	15 ottobre
Blazing Dragons	Crystal Dynamics	Gennaio
Blood Omen	Crystal Dynamics	Dicembre
Bubsy 3	Accolade	TBA
Caesar's Gambling	Interplay	TBA
Castelvania	Konami	Novembre
Clockwork Knight 2 (USA)	Sega	Gennaio
Congo the Movie	Sega	Dicembre
Converse Hardcore Hoops	Virgin	TBA
Corpse Killer	Digital Pictures	Novembre
Creature Shock	Data East	Gennaio
Criticom	Vic Tokai	Dicembre
Cyberia	Interplay	Novembre
Cybersled	Namco	Imminente
Dark Stalkers 2	Capcom	Fine dicembre
Dark Sun	Data East	Gennaio
Deadly Skies	JVC	Imminente
Defcon 5	Data East	Imminente
Descent	Interplay	Dicembre
Double Switch	Digital Pictures	Dicembre
Dragon's Lair 2	Readysoft	Dicembre
Dragons Lair	Readysoft	Novembre
Earth Worm Jim 2	Playmates	Gennaio
Endorfun	Time warner	November
Extreme Pinball	EA	Novembre
FIFA Soccer '96	EA	Novembre
Firestorm: Thunderstrike 2.	US Gold	Novembre
Fox Hunt	Capcom	Novembre
Free Runner	Sega	Gennaio
Gender Wars	SCI	Dicembre
Gex.	Crystal Dynamics	Febbraio
Hardball 5	Accolade	TBA
High Velocity	Atlus	Novembre
Hyper 3-D Planet Pinball	Virgin	Dicembre
Incredible Toons	Capcom	Dicembre
Indy Car Racing	Virgin	Novembre
Jet Ski Rage	Velocity	Gennaio
Johnny Bazooka Tone.	Us Gold	Gennaio
Judge Dredd	Acclaim	Gennaio
JVC Center Ring Boxing	JVC	Gennaio
Kingdom O' Magic	SCI	TBA
Konami Baseball	Konami	Gennaio
Legacy of Kain	Crystal Dynamics	Febbraio
Magic Carpet	EA	Dicembre
Mansion of the Hidden Souls 2	Sega	Dicembre
Maximum Surge	Digital Pictures	Dicembre
Mortal Kombat 2	Acclaim	Disponibile
Mortal Kombat 3 Ultimate	Williams	Maggio
Mysteria (Riglord Saga)	Sega	Novembre
NBA Action	Sega	Gennaio
NFL Football	Konami	Novembre
NHL '96	EA	Gennaio
Off-World Interceptor	Crystal Dynamics	Novembre
Offensive	Ocean	TBA
PGA Tour Golf '96	EA	Novembre
Policenauts	Konami	Dicembre
Primal Rage	Time Warner	14 Novembre
Prime Time NFL Football	Sega	Gennaio
Prize Fighter	Digital Pictures	Novembre
Project Overkill	Konami	Dicembre
Quarterback Attack	Digital Pictures	Dicembre
Racing Dynamics	JVC	TBA
Real Baseball 95	Konami	Novembre
Return to Zork	Activision	Novembre
Revolution X	Acclaim	Novembre
Robinsons Requiem	Readysoft	Novembre
Rollcage	Ocean	TBA
Romance of the Three Kingdoms 4	Koei	Imminente
Sega Rally Championship	Sega	Dicembre
Shellshock	US Gold	15 Novembre
Sign of the Sun	Vic Tokai	Febbraio
Skeleton Warriors	Playmates	Dicembre
Slam 'n Jam '96	Crystal Dynamics	TBA
Solar Eclipse	Crystal Dynamics	Novembre
Space Ace	Readysoft	Novembre
Split Realities	JVC	TBA
Spot Goes to Hollywood	Virgin	Imminente
Star Control 3	Accolade	TBA
Street Fighter Legends	Capcom	Febbraio
Supercross	Playmates	TBA
Supream Warrior.	Digital Pictures	Gennaio
Temco Super Bowl 3	Temco	Gennaio
The 11th Hour	Virgin	Dicembre
The Horde.	Crystal Dynamics	Imminente
The Lawnmower Man 2	SCI	TBA
Theme Park	EA	Imminente
Tohshinden S	Sega/Takara	Gennaio
Vanished Powers	Ocean	Dicembre
Varuna's Forces	JVC	Imminente
Viewpoint	EA	Dicembre
Virtua Cop	Sega	24 Novembre
Virtua Fighter 2	Sega	Febbraio
Virtual Chess	Titus	TBA
Virtual Pool	Interplay	Dicembre
VR Baseball	Interplay	Dicembre
Waterworld	Ocean	Dicembre
Wing Arms	Sega	Imminente
Wing Commander 3	EA	Gennaio
World Series Baseball '96	Sega	Imminente
Worms	Ocean	Novembre
WWF Coin-Op	Acclaim	Novembre
X-35	EA	Gennaio
X-Men: Children of the atom	Acclaim	Novembre
Zoop	Viacom	Novembre

TOP FIVE SATURN

1) Virtua Fighter Remix	Sega	Picchiaduro
2) Clockwork Knight 2	Sega	Platform
3) Ray Force	Taito	Sparatutto
4) Daytona USA	Sega	Racing
5) Panzer Dragoon	Sega	Sparatutto

MOST WANTED SATURN

1) Virtua Fighter 2	Sega	Natale
2) Sega Rally	Sega	Gennaio
3) Tohshinden S	Sega	Gennaio
4) Darius Gaiden	Taito	Dicembre
5) Street Fighter Legends	Capcom	Febbraio

Street Fighter Legends: a febbraio, su Saturn...

SPLIT REALITIES

JVC | **AZIONE** | **DICEMBRE**

Split Realities completa la prima ondata di titoli a 32-bit per Saturn targati JVC. I primi due - **Deadly Skies e JVC Boxing** - sono stati presentati sul numero scorso di **Mega Console.** Si tratta di un platform /picchiaduro che vi permetterà viaggiare nel tempo e nello spazio, conoscere gente nuovo, ampliare le vostre conoscenze. *Check it out...*

TOHSHINDEN S

SEGA/TAKARA | **PICCHIADURO** | **GENNAIO**

Come anticipato il mese scorso, il migliore picchiaduro per Sony PlayStation è in arrivo anche per Saturn. La versione Sega includerà molte innovazioni rispetto a quella Sony, tra cui un nuovo personaggio (Cupido) e qualche fondale inedito. Anteprima colossale sul prossimo numero...

DEFCON 5

GT INTERACTIVE | **FILM INTERATTIVO** | **NOVEMBRE**

La programmazione di questo incredibile gioco ha richiesto oltre 2 anni alla Millenium, una delle migliori case di sviluppo inglesi. Paragonabile a un "Die-Hard nello spazio", **Defcom 5** vanta una grafica sensazionale mixata con un fmv ultra-massivo. Recensione imminente...

ALIEN TRILOGY

ACCLAIM | **SHOOTER** | **GENNAIO**

Ed eccolo qua, il clone di **Doom** più atteso della storia. Sviluppato dai Probe esclusivamente per Saturn (la versione 32X è stata miseramente cancellata mesi fa), il gioco è previsto per gennaio. Anteprima completa sul prossimo numero...

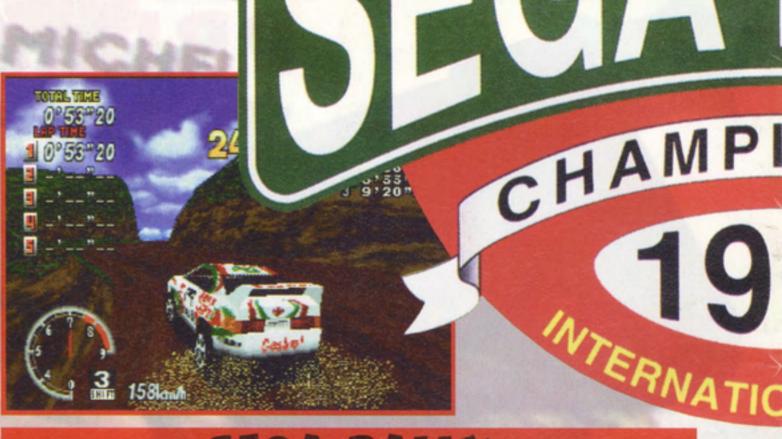
WWF RAW

ACCLAIM | **WRESTLING** | **NOVEMBRE**

Visto lo squallido Blazing Tornado della Human, l'Acclaim non dovrebbe incontrare troppe difficoltà ad imporsi nella categoria dei wrestling games con la conversione dell'omonimo coin-op. Grafica massiva, un godziliardo di mosse, uno dei migliori titoli presentati allo scorso ECTS...

E' uno dei titoli più attesi per Saturn. E' la simulazione di corsa più incredibile mai realizzata. E' Sega Rally. Mega Console lo ha visto in anteprima per voi. Mentre le altre riviste rilasciano notizie "frammentarie", la vostra testata preferita vi presenta sei pagine che non dimenticherete facilmente.

Dopo il grande successo riscosso da **Daytona USA**, la Sega torna a colpire con un nuovo racing game destinato a far parlare molto di sé. Stiamo ovviamente parlando di **Sega Rally**, conversione diretta dell'incredibile coin-op sviluppato dalla divisione delle Sega nota come AM3 e apparso in sala giochi nel maggio di quest'anno. Al pari di **Daytona**, anche **Sega Rally** è stato realizzato con l'ausilio del Model 2. Come potete vedere dalle splendide immagini di queste pagine tratte da una versione completa solo al 40%, i team della Sega hanno svolto un ottimo lavoro: la versione casalinga sembra aver perso pochissimo nella trasposizione. Noi che l'abbiamo vista in movimento, vi possiamo assicurare che il gioco butta benissimo. Il merito va principalmente al nuovo sistema operativo del Saturn, che ha nettamente semplificato il processo di conversione. La vettura schizza, curva, derapa alla grande come nella versione da sala giochi, i fondali sono altrettanto definiti e la velocità del gioco non è da meno. Detto in altri termini: rispetto a **Daytona**, i miglioramenti tecnici sono evidenti. I programmatori hanno ridotto notevolmente il problema dell'apparizione improvvisa dei poligoni sullo schermo (effetto "pop-up") che aveva in qualche modo penalizzato le versioni da sala e da casa di **Daytona**. Il gioco include quattro tracciati: FOREST, DESERT e MOUNTAIN, senza contare il CHAMPIONSHIP MODE. Gli scenari di **Sega Rally** sono incredibilmente realistici e variano nettamente tra loro: si passa da polverose strade desertiche a tracciati di montagna caratterizzati da tornanti mozzafiato. Come nell'originale, anche qui è possibile selezionare una delle due visuali di gioco preferite: in prima persona - come se foste situati all'interno della vettura - oppure da dietro la macchina. Come potrete leggere più avanti nell'intervista esclusiva al leader dell'AM3 che si sta occupando direttamente della conversione, **Sega Rally** per Saturn includerà molti elementi inediti rispetto al coin-op, come la possibilità di selezionare il tipo di gomme preferite, il grado di sensibilità del volante e persino le dimensioni dello spoiler posteriore! Il Time Attack Mode è diventato standard e si vocifera persino che sarà inclusa un nuovo incredibile tracciato: in parole povere, quello che ci aspetta è una sorta di **Sega Saturn Rally Deluxe**!

SEGA RALLY IN CIFRE

Vetture totali	12
Vetture selezionabili	2
Durata della Programmazione (coin-op)	10 mesi
Durata della Programmazione (Saturn)	6 mesi
Tracciati	4 o 5
Prospettive di gioco	2
Frames di animazione al secondo	30
Percentuale di completamento (fine settembre)	40%

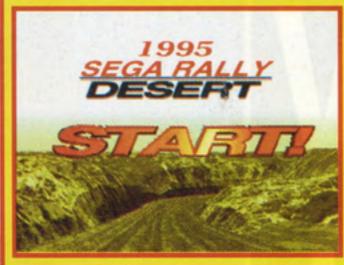
Pochi altri giochi hanno ricreato il modo altrettanto realistico la sensazione di guidare un bolide da rally

Noterete che in queste immagini non sono presenti altre macchine all'infuori della vostra. Questo perché la versione di Sega Rally è completa solo al 40%

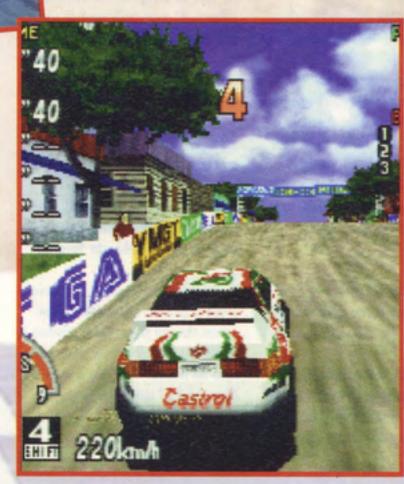
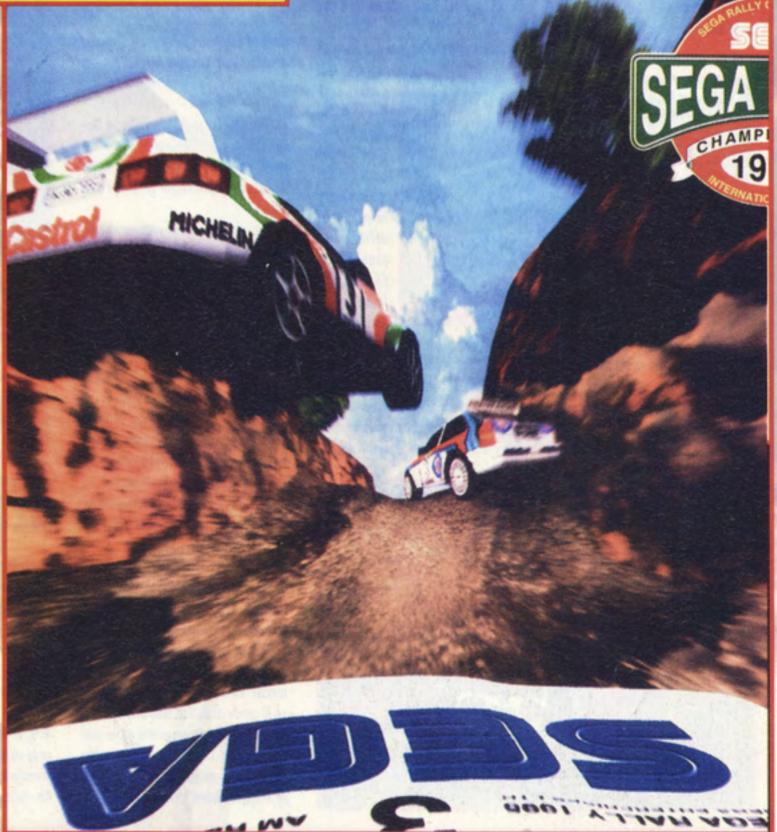
Se tutto va bene, Sega Rally sarà disponibile per Natale. Sempre e solo per Saturn

STAGE 1: DESERT

Più che un deserto vero e proprio, il primo tracciato di **Sega Rally** si snoda in una prateria selvaggia. Le strade sterrate sono state disegnate perfettamente e arricchite graficamente con l'ausilio di un texture mapping debordante. Le animazioni a 30 frames al secondo sono spettacolari di bella: particolarmente riuscite le derapate con schizzate di fango annesse. Il percorso non è sempre in piano: affronterete saliscendi mozzafiato nonché dossi da prendere alla massima velocità. La gara comincia in una piccola cittadina, ricostruita nei minimi dettagli grazie alle notevoli capacità grafiche della console Sega. Semplicemente incredibile è la curva a destra collocata nella parte finale del tracciato, che richiede una particolare attenzione. Finire nel fosso è facilissimo, uscirne un po' meno. Curiosamente, la programmazione dello stage desertico da parte dell'AM3 è cominciata solo quando è stato completato il secondo livello, THE FOREST. Mancano ancora dettagli quali il riflesso delle nuvole sui vetri della macchina (**Daytona** docet) e alcuni particolari del layout, come le zebre e i cartelloni pubblicitari, tuttavia l'AM3 ha promesso una conversione ultrafedele all'originale e quanto abbiamo già visto ci ha esaltato di brutto...

In alcune immagini, il texture mapping è ancora provvisorio e sarà limato nella versione definitiva di Sega Rally.

STAGE 2: FOREST

E' soprattutto con il secondo tracciato (INTERMEDIATE) che la palette grafica del Saturn viene esaltata alla grande. Gli scenari sono veramente impressionanti ed è facile essere distratti dalla ricchezza della vegetazione elettronica che i grafici dell'AM3 hanno allestito ai bordi della pista. Come abbiamo già precisato, Mizuguchi e la sua cricca hanno cominciato a lavorare a **Sega Rally** proprio da questo percorso, giacché rappresenta una sfida notevole anche alle notevoli capacità dei programmatori nipponici. "*Il percorso intermedio* - spiega Mizuguchi - *è stato molto difficile da realizzare per via delle particolari routines del coin-op. Sono molto soddisfatto dei risultati ottenuti sino ad ora, ma sono altrettanto consapevole che il margine di miglioramento del texture-mapping all'interno delle gallerie e sulla superficie degli alberi è ancora ampio. Posso però garantire che la versione Saturn sarà identica al coin-op: non ometteremo nemmeno i più piccoli dettagli. Avete presente i piccioni che si levano in volo proprio all'inizio della gara? Ebbene, li troverete fedelmente riproposti nella versione da casa.*" Parola di Mizuguchi.

Nella versione definitiva sarà visualizzato su schermo anche lo specchietto retrovisore

MEGA CONSOLE INTERVISTA IL LEADER DELL'AM3!

A differenza di **Virtua Cop** e di **Virtua Fighter 2**, la conversione di **Sega Rally** non è stata affidata alla stessa squadra che ha realizzato il coin-op (AM3, in questo caso), ma ad una divisione della Sega nota come **CS Team**. Il supervisore dell'intero progetto è invece Mr. Mizuguchi, leader dell'AM3. **Mega Console** ve lo fa conoscere.

MR. MIZUGUCHI

E' lui, è Tetsuya Mizuguchi, il visionario leader dell'AM3 nonché creatore dell'incredibile **Megalopolis**, il poderoso coin-op idraulico basato sulla piattaforma da sala AS-1. **Sega Rally** è la sua prima conversione per Saturn.

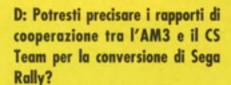
Virtua Racing Deluxe per 32X

CS TEAM

Dite la verità: non li avete mai sentiti nominare, eh? Male, malissimo. Si tratta di uno dei migliori team di sviluppo della Sega, probabilmente il migliore - assieme all'AM2 - per ciò che concerne le simulazioni di corsa. Tra i loro capolavori, segnaliamo **Virtua Racing** per Megadrive e **Virtua Racing Deluxe** per 32X.

D: Quanto sarà fedele all'originale la versione casalinga di Sega Rally?

R: *Immagino che tutti sarete a conoscenza del fatto che l'hardware del coin-op, il Model 2, è molto diverso dal punto di vista tecnico rispetto a quello del Saturn. Tuttavia, chi ha visto quello che siamo riusciti ad ottenere con la versione Saturn di **Sega Rally** è rimasto stupefatto dalla somiglianza con il coin-op (confermiamo... Ndr). Il segreto sta tutto nel texture-mapping. Il Model 2 ha una serie di limitazioni che impediscono di visualizzare più di un colore per singolo poligono. Il Saturn, invece, può contare su una palette molto più estesa: da 16 a 32.000 colori per poligono. Per quanto riguarda la giocabilità, vi posso assicurare che il feeling è rimasto invariato. Giocato con l'Arcade Racer, **Sega Rally** sarà fantastico.*

D: Potresti precisare i rapporti di cooperazione tra l'AM3 e il CS Team per la conversione di Sega Rally?

R: *Inizialmente, la Sega aveva assegnato a noi (AM3 - Ndt) il compito di realizzare la versione casalinga del gioco, ma in seguito ha pensato di affidare il progetto al CS Team, che ha accumulato molta più esperienza sulle console da casa. L'AM3, infatti, si è occupato finora solo di coin-op. Una partita a **Sega Rally** al bar non dura più di cinque minuti: la Sega ha esplicitamente richiesto al CS Team di incrementare la durata del gioco, per soddisfare le esigenze dei players da casa che chiaramente non sono le stesse dei frequentatori delle sale giochi. Quindi, il CS Team si occupa della programmazione vera e propria mentre il sottoscritto (Mr. Mizugughi - Ndt) ha il compito di supervisionare l'intero progetto insieme a Mr.Sasaki e Mr. Yamamoto dell'AM3. Questi ultimi sono i programmatori principali della versione coin-op. Vorrei precisare, a scanso di equivoci, che quella che giocherete che non sarà una conversione nel vero senso della parola: la versione Saturn di **Sega Rally** includerà una serie di innovazioni sostanziali che ne accresceranno il fattore longevità e, me lo auguro, anche il divertimento.*

D: Questo forse implica che in Sega Rally per Saturn troveremo modi di gioco segreti come nella versione casalinga di Daytona USA?

R: *Beh, di certo non ci saranno cavalli, ma vi posso anticipare che non mancheranno innovazioni divertenti...*

D: Tipo?

R: *Non posso dirvi molto, ma sono in grado di rivelarti che, tra le altre cose, sarà possibile modificare alcuni parametri delle automobili. Non solo, vi annuncio che ci sarà una grossa sorpresa per tutti coloro che riusciranno a settare un nuovo record! Non chiedetemi di cosa si tratta, dovrete farcela da soli.... Anche il sonoro è stato interamente remixato per sfruttare al meglio il Q Sound del Saturn.*

D: Cosa ci puoi dire del movimento della folla, previsto inizialmente per la versione da bar?

R: *E' vero, avevamo parecchie idee che non siamo stati in grado di sviluppare mentre lavoravamo al coin-op. Non sono in grado di dirti quante di queste saranno invece implementate nella versione Saturn. Comunque mi piacerebbe che nel gioco da casa la folla si esaltasse maggiormente in fasi cruciali della gara, per incrementare il realismo della simulazione. Vorrei anche migliorare il sistema di incidenti, in modo da non penalizzare eccessivamente il giocatore.*

D: Puoi spiegare meglio questi ultimi aspetti?

R: *Dunque, mi piacerebbe incorporare nel gioco una folla più dinamica ed attenta allo svolgersi della gara, che manifestasse un supporto direttamente proporzionale alla bravura dei piloti.*

D: Cosa ci puoi dire dell'opzione di gioco a due? Sarà inclusa in Sega Rally?

R: *Stiamo studiando la possibilità di inserire uno split-screen, anche perché non prevedo la possibilità di un collegamento link-cable. Per ora non posso dire nulla di più.*

D: Quanto tempo vi ha richiesto la programmazione del coin-op?

R: *Dieci mesi.*

D: E' vero che hai avuto la possibilità di guidare una vera macchina da rally durante la programmazione?

R: *Si, la Toyota ci ha permesso di guidare la stessa macchina utilizzata nei rally mondiali. Mi sono seduto al fianco di Mr. Fujimoto e Didier Auriol, il campione del mondo di rally. Per ricreare un gioco che fosse quanto più vicino alla realtà, abbiamo chiesto ad Auriol di collaborare con noi. Abbiamo inoltre preso in prestito una replica della Toyota Celica GT-Four per capire esattamente cosa si prova a guidare una vettura da rally. Non solo: alcuni membri dell'AM3 hanno seguito dal vivo il Rally di Indonesia nel luglio del 1994 per poter cogliere alcuni dettagli che in televisione non è possibile apprezzare. Se guardate da vicino la Toyota Celica che gareggia nel campionato mondiale di Rally, riconoscerete due adesivi **SEGA RALLY**. Non c'è limite al realismo!*

D: Si dice che tra l'AM2 e l'AM3 ci sia molta competizione, se non addirittura della rivalità. Confermi queste voci? Potresti inoltre spiegarci che differenza sussiste tra i due team?

R: *L'AM2, capitanato da Yu Suzuki, è composto quasi essenzialmente da programmatori. L'AM3, che io supervisiono direttamente, è costituito prevalentamente da supervisori e da direttori più che da programmatori veri e propri. Per farti un paragone, noi trattiamo i videogiochi come Hollywood fa con i film. Non c'è rivalità tra noi e l'AM2, se è quello che volevate sapere, anche perché siamo noi dell'AM3 a rappresentare l'orgoglio del reparto Ricerca & Sviluppo della Sega e non abbiamo certo bisogno di un logo e di una palmetta per dimostrarlo, eheheheh...*

D: In chiusura, Mr. Mizuguchi, potrebbe anticiparci alcuni dei progetti ai quali l'AM3 sta lavorando?

R: *Il nostro nuovo gioco si chiama MANX TT ed è una simulazione di motocicletta che sarà presentata al prossimo JAMMA (la fiera di coin-op più importante del mondo - Ndt), che si terrà in Giappone il 13 settembre. Siamo sicuri che riscuoterà un grande successo, soprattutto in Europa.*

Riuscirà l'AM3 a fare meglio dell'AM2? Noi crediamo di sì...

CAR WARS

FIAT LANCIA DELTA INTEGRALE '92

Una delle migliori macchine italiane mai create, trionfatrice di una serie interminabile di rally. Dal 1987 al 1992, la Lancia Delta HF Integrale ha conquistato, anno dopo anno, il titolo mondiale. Il veicolo che Sega Rally vi dà la possibilità di guidare è proprio il modello del 1992, l'ultimo, il migliore.

MOTORE
Anteriore, quattro cilindri
POTENZA
295 cavalli
TRASMISSIONE
Quattro ruote sterzanti.
CAMBIO
Sei marce.
GOMME
Quindici pollici
PRESTAZIONI
Velocità massima 210 Km/h
Da 0 a 100 Km/h in 3.7 secondi
PREZZO
500 milioni circa

TOYOTA CELICA GT-FOUR

La Celica ha letteralmente trionfato nei campionati di rally degli anni '90, vincendo le edizioni mondiali del 1993 e del 1994. Si tratta della prima vettura giapponese ad aver vinto un titolo planetario. Il team rallystico della Toyota ha aiutato non poco i programmatori Sega durante lo sviluppo del gioco, consentendo ai coders dell'AM3 di pilotare la leggendaria vettura sui percorsi delle gare.

MOTORE
Anteriore, quattro cilindri
POTENZA
300 cavalli
TRASMISSIONE
Quattro ruote sterzanti.
CAMBIO
6 marce.
GOMME
18 pollici, Michelin.
PRESTAZIONI
Velocità massima 224 Km/h
Da 0 a 100 Km/h in meno di 4 secondi
PREZZO
625 milioni circa

Mentre in Daytona il computer calcolava la posizione di tutte e 40 le automobili, in Sega Rally si occupa solo di quelle meramente visibili, così da spendere più calcoli per la grafica e le animazioni

CASPER

La moda di tradurre in lungometraggio una serie animata non e' finita: dopo i Flintstones, arriva sul grande schermo la versione cinematografica di Casper. Creato nel 1920, il cartone animato ha come protagonista un simpatico fantasmino alla perenne ricerca di nuovi amici, obiettivo non facile da raggiungere vista la sua natura immateriale... Solo pochi esseri umani hanno riconosciuto la purezza d'animo di un ectoplasma sofferente per la forzata solitudine e... Buaaaaah, queste cose mi commuovono...

Realizzato interamente dalla compagnia di produzione del Re di Hollywood, Steven Spielberg, **Casper** ha riscosso un buon successo al botteghino negli Stati Uniti, anche grazie ad una serie di effetti speciali semplicemente sensazionali. La trama è ridotta all'osso, il che dovrebbe fare felice il buon Pluto: un imprenditore senza scrupoli acquista una vecchia dimora per abbatterla e costruire al suo posto il classico mega parcheggio. L'unico inconveniente è che la villa è abitata da **Casper** e dai suoi zietti fantasmini, tutt'altro che entusiasti all'idea di dover traslocare. A questo punto entrano in scena una sorta di investigatore del soprannaturale (un **Dylan Dog** ante-litteram, insomma) e la sua figlioletta (Christina Ricci, la mercoledì della Famiglia Addams), incaricati dalla compagnia edile di scacciare gli ospiti indesiderati. Superfluo aggiungere che la Ricci si allea con **Casper** per boicottare il piano di demolizione. Finale a lieto fine, le uscite sono situate sulla destra, per favore non spingete. A parte il plot che definire minimale è forse esagerato, il punto di forza del film consiste negli splendidi effetti speciali realizzati dalla cricca di Spielberg, la Industrial Light and Magic. I fantasmini non sono esseri umani avvolti da lenzuola (ah, no?), ma animazioni ultra-realistiche realizzate con l'ausilio delle onnipresenti workstation della Silicon Graphics. L'interazione tra gli attori umani e quelli elettronici è semplicemente incredibile. Questi ultimi sono i veri protagonisti del film: tra non molto, la presenza di attori in carne ed ossa sul grande schermo non sarà più necessaria. **Casper** arriverà in Italia prima di Natale, mentre la versione ludica, prevista esclusivamente per Saturn, sarà disponibile a partire da metà novembre. Check it out!

Caspiterina... Anzi, casperina...

No, le foto non sono sfuocate: l'Interplay ha optato per un look dark e nebbioso...

Le immagini di Casper che vedete in queste pagine sono tratte da una versione completa al 60%.

Mi chiedo da giorni: se anche i fantasmini fanno la pipì, da piccoli indosseranno i pannoloni Lines?

Hmmm, mi chiedo a che cappero possa servire la racchetta da ping pong...

CASA PRODUTTRICE
INTERPLAY

GENERE
AZIONE

USCITA
NOVEMBRE

IL FANTASMA FORMAGGINO

Casper: The Game è fondamentalmente un arcade/adventure di quelli corposi, in cui il giocatore umano indossa le eteree vesti del fantasmino. L'azione si svolge nel sinistro maniero: l'obiettivo è guidare **Casper** attraverso le innumerevoli stanze alla ricerca di oggetti utili per superare determinare ostacoli o risolvere particolari enigmi. Ogni locazione in genere contiene chiavi colorate, cibo e altri aggeggi che possono essere raccolti e utilizzati in seguito. Come possa un fantasma trasportare dei solidi, francamente supera il mio livello di comprendonio... Va inoltre precisato che alcuni degli oggetti che **Casper** incontra sul cammino sono in grado di conferirgli inedite capacità. Per esempio, raccogliendo una sorta di spirale (ehm...) potrete utilizzare i condotti dell'aria come scorciatoia per arrivare in locazioni altrimenti inaccessibili. Qualcuno di voi ha un panino per spalmarci sopra il buon **Casper**?

ARRIVA IL TEPPISTA

L'obiettivo di **Casper** è, lo ripetiamo, salvare il maniero dalla demolizione. Per farlo, il buon ectoplasma dovrà risolvere prima una serie di enigmi e puzzle come nelle classiche avventure dinamiche. Nel corso della vostra avventura verrete aiutati dagli altri fantasmini e dai personaggi del film, ma non mancherete di incontrare anche i classici cattivoni di turno che faranno il possibile per ostacolarvi. Recensione completa su uno dei prossimi numeri di **Mega Console**...

Darxide è stata sviluppata dalla Frontier, il team di sviluppo capeggiato da David "Elite" Braben

Il leggendario David Braben ha rivoluzionato il mondo dei videogiochi con Elite, una simulazione spaziale uscita oltre una decade fa che ha settato uno standard videoludico. Oggi, Braben ha firmato un accordo con la Sega per lo sviluppo di una serie di titoli a 32-bit. Il primo di questi è Darxide per 32X e Mega Console è ve lo presenta in anteprima.

DARXIDE

Braben è un programmatore con i controfiocchi d'avena. Al creatore di **Elite** e **Frontier**, il suo seguito, infatti, non ci sono voluti più di tre mesi per prendere dimestichezza con l'hardware a 32-bit del Mars, laddove la maggior parte degli altri sviluppatori hanno incontrato seri problemi a sfruttare appieno la tecnologia dei chip Hitachi. Il gioco di Braben, tuttavia, si basa su entrambi i processori SH2, laddove la maggior parte dei titoli visti sinora per 32X ne sfruttano solo uno. **Darxide** è inoltre caratterizzato da una serie di animazioni in 3D che su un normale sistema a 16-bit sarebbero semplicemente impossibili. *"Sto spingendo il 32X ai suoi limiti con questo gioco - ha commentato Braben - e sono determinato a renderlo estremamente divertente da giocare. Dopotutto, la grafica di per sé non basta, giusto?"* Parole sante, David. **Darxide** può essere paragonato a un **Asteroids** tridimensionale, ma l'analogia risulterebbe in qualche modo limitante per il più recente titolo Sega. Purtroppo, la staticità delle immagini impedisce di apprezzare i fantastici combattimenti spaziali che sembrano tratti da **Elite**: vi assicuriamo che sono estremamente spettacolari. A differenza del primo **Elite**, inoltre, in **Darxide**, tutte le astronavi sono arricchite graficamente da strati abbondanti di texture-mapping, laddove nell'originale avevamo ancora a che fare con poligoni vuoti come un ovetto Kinder senza sorpresina.

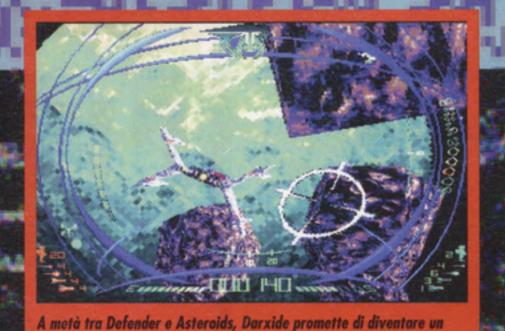
Ambientato in un lontano futuro, **Darxide** ci catapulta in uno scenario apocalittico: le risorse del pianeta Terra sono quasi terminate e l'unica possibilità di salvezza per il genere umano consiste nella possibilità di recuperare dei prodigiosi cristalli energetici custoditi all'interno di asteroidi ai confini del sistema solare. Nella migliore tradizione degli sparatutto, i piani dei terrestri vengono compromessi dalla classica invasione aliena, vera ciliegina sulla torta al formaggio. Nei panni di un coraggioso pilota della flotta stellare terrestre, dovrete stroncare i malvagi esseri dall'oltrespazio e recuperare i preziosi cristalli, prima che la vita sul pianeta Terra si riduca all'estinzione. Divertitevi, cocchi...

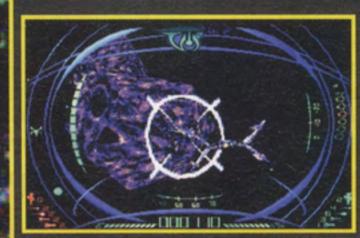
Darxide è nostro e non lo daremo in pasto alle riviste PC, toh!

INTENSO, RAGA, VERAMENTE INTENSO

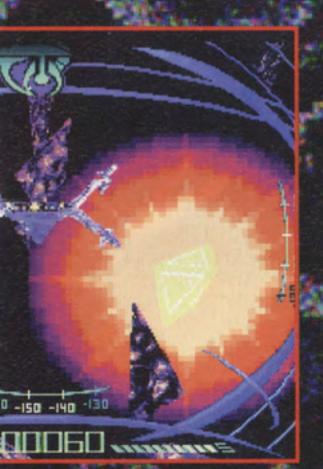
L'aspetto sonoro di **Darxide** non è meno intrigante di quello grafico. Le esplosioni che si susseguono sullo schermo sono impressionanti e non mancheranno di far vibrare le finestre. Effetti speciali come i laser e le drammatiche urla dei minatori alla deriva nello spazio faranno spaventare i vostri vicini di casa. La versione finale di **Darxide** includerà numerosi dialoghi parlati e una colonna sonora di quelle massive.

A metà tra Defender e Asteroids, Darxide promette di diventare un classico degli anni '90.

Elite ha fatto scuola, Frontier asilo...

LA LEZIONE DI ELITE

Le immagini di queste pagine sono tratte da una versione non ancora completa del gioco, la cui programmazione è cominciata nell'agosto del 1994. Il pannello di comando del jet spaziale sarà leggermente modificato nella versione definitiva e Braben ha promesso di aggiungere un radar/scanner alla **Elite** che permetterà di localizzare le astronavi nemiche quando compaiono sullo schermo. Sarà inoltre incluso un sistema di targetizzazione dei bersagli, in modo tale che i vostri laser raggiungeranno sempre gli obiettivi mobili. Potrete inoltre upgradare l'arsenale della vostra astronave raccogliendo i power-up nascosti all'interno degli asteroidi. Recensione completa pressoché imminente.

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
NOVEMBRE

E GUERRA SIA!

Nella migliore tradizione fantascientifica, gli alieni pilotano dischi volanti rosso-porpora. La loro malvagità non ha limiti: gli invasori non esiteranno a scaricarvi addosso il loro arsenale di laser e cannoni fotonici se solo gliene date l'opportunità. Particolarmente pericolose sono le immense navi madri aliene, che contengono rapidissimi caccia. Prestate molta attenzione anche alle torrette collocate sugli asteroidi: una cannonata sul coppino e siete storia. Brutta storia. A volte, distruggere una meteora, presenta spiacevoli sorprese: così facendo potreste liberare navi nemiche annidate all'interno...

AIUTOOOOOO!

Alcuni minatori hanno raggiunto un tale grado di alienazione che continuano il loro lavoro di recupero dei cristalli anche durante i devastanti bombardamenti degli alieni. Niente e nessuno può distoglierli dalla loro missione, nemmeno la finale del Superbowl. Ora, quando un asteroide viene distrutto, i tapini vengono catapultati nello spazio senza fine. A questo punto, sentirete le loro urla disperate, a sottolineare la drammaticità della situazione, fino a quando vengono inghiottiti dalle profondità siderali... Ma come, non si diceva che nello spazio nessuno ci avrebbe udito urlare?

SIM CITY

Siete poco soddisfatti dell'operato del vostro sindaco? Volete provare il brivido di sedere sulla poltrona del potere? Desiderate prendere il posto dei vari Formentini, Ciccio Rutelli o Bassolino? Ehi, ma quante cose volete! Per chi non si accontenta di "qualcosa di nuovo, un gioco e del cioccolato" la Maxis sta realizzando la conversione per Saturn del suo famosissimo simulatore urbano. Questa nuova edizione di **Sim City 2000** promette di fare faville: i programmatori stanno infatti adattando l'originale per PC alle grandiose possibilità grafiche e sonore del 32-bit di casa Sega, così da rendere il gioco ancora più spettacolare e divertente. Il succo però è sempre lo stesso, ovvero vi trovate davanti ad una distesa più o meno desertica con un gruzzoletto di dollari e un sogno: fondare una grande città. Incominciate quindi a costruire case e industrie, strade e centrali elettriche, cercando sempre di combinare successo e popolarità, altrimenti verrete piantati in tronco dai vostri abitanti e vi troverete a dirigere una città fantasma. Naturalmente alcune cose sono cambiate, come ad esempio il modulo di controllo, che è stato completamente ridisegnato per meglio adattarsi al joypad. Questo gioco promette grandi cose, quindi non perdetevi i prossimi numeri per la recensione completa.

RIMBOCCHIAMOCI LE MANICHE

Tutti i comandi sono disponibili tramite icone sul lato sinistro dello schermo. L'interfaccia grafica è però cambiata rispetto alla versione PC: ora tutto è molto più chiaro e immediato anche se solo cinque icone appaiono contemporaneamente sullo schermo (per visionare le altre bisogna far scrollare il tutto) e con un ulteriore tocco di pulsante si può poi accedere ai sottomenù. Ecco tutto quello che avete a disposizione per costruire al meglio il vostro piccolo angolo di paradiso...

TERRENO
Un'indomita pattuglia di ruspe è al vostro servizio per alzare o abbassare il terreno e demolire tutto quello che non vi piace.

FLORA
Per rendere più bello il territorio potete allegramente sistemare qua e là laghetti e alberi ad alto fusto.

ENERGIA
Senza di questa non si va da nessuna parte. Ogni angolo della vostra città dovrà infatti essere rifornito di energia elettrica.

ACQUA
Anche un'ottima rete fognaria è indispensabile per l'abitabilità. Qui trovate tutto il necessario per costruirne una con i fiocchi.

ZONE RESIDENZIALI
Serve a destinare zone edificabili ad abitazioni, chiese, condomini, insomma le strutture base per i vostri cittadini.

ZONE COMMERCIALI
Tutti quei servizi indispensabili per una città, dai centri commerciali agli uffici, agli alberghi.

ZONE INDUSTRIALI
Indispensabili, soprattutto nei primi anni di vita di una città, per dare lavoro alla massa dei vostri abitanti.

STRADE
Tutto per consentire alle persone di muoversi: strade, autostrade, superstrade... Per farla breve, strade.

FERROVIA
Qui non c'è Celentano che fa la pubblicità, ma almeno i treni e le metropolitane arrivano sempre in orario.

PORTI
Se vi trovate in vicinanza di acque questi possono essere utili per rilanciare l'economia della città.

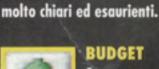
SERVIZI PUBBLICI
Ospedali, stazioni di polizia e dei vigili del fuoco. Tutti quei servizi per la collettività di cui dovete occuparvi in prima persona.

SCUOLE
Dalle elementari all'università, sarete voi a preoccuparvi che i vostri cittadini ricevano un'adeguata educazione.

TEMPO LIBERO
La gente vuole anche divertirsi ed ecco che tocca ancora a voi costruire giardinetti e parchi di divertimento.

EDIFICI PUBBLICI
Municipi e monumenti servono a rendere la città più bella, più funzionale, e a dimostrare a tutti quanto vada bene il vostro governo.

EMERGENZA
Usare solo in caso di emergenza per fare arrivare la cavalleria, che generalmente prende le sembianze di poliziotti o vigili del fuoco.

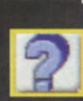
GRAFICI
Tutta la storia della vostra città esposta in una serie di grafici molto chiari ed esaurienti.

BUDGET
Serve per controllare il vostro bilancio, per decidere quante tasse far pagare e come destinare gli introiti.

ECONOMIA DELLA CITTÀ'
Mostra come stanno lavorando le industrie della vostra zona.

POPOLAZIONE
Potrete controllare quanti nati e morti avete, l'età media della città, il suo grado di salute e di istruzione.

MAPPA
Tutto il vostro dominio ridotto a una manciata di pixel

REGIONE
Controllate come si muovono le città vostre rivali e decidete le politiche da intraprendere.

VEDUTE
Cambia l'angolo di visuale del gioco: apparentemente inutile, ma a volte prezioso

INFORMAZIONI
Per sapere tutto su ogni singolo elemento della vostra città.

2000

Questo mi ricorda le lezioni di chimica al liceo… (avevo l'abbonamento al quattroemezzo)

EPPUR SI MUOVE

La Maxis ha inserito in questa versione Saturn alcune animazioni in esclusiva, completamente assenti nelle precedenti versioni. Potrete così vedere veramente vivere la vostra città come mai prima era successo, e ci sono anche una serie di novità sugli angoli di visualizzazione, con tutta una serie di rotazioni e di zoom che renderanno ancora più spettacolare il vostro operato.

3 Jan 1900 — The TIMES — One Cent

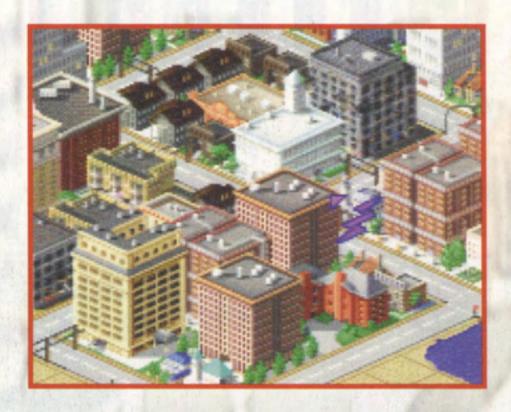
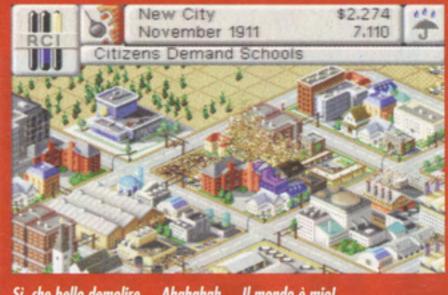
SegaCity Founded

Voter Rights Vote

Panama Appeals For Help

Commentary Traffic Vicious!

Weather Forecast Chilly Weather 50F 10mph 15mm

680 Dead In Grozny Train

Sì, che bello demolire… Ahahahah… Il mondo è mio!

CASA PRODUTTRICE
MAXIS

GENERE
SIMULAZIONE

USCITA
DICEMBRE

UNA NUOVA BABILONIA

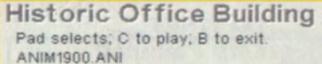
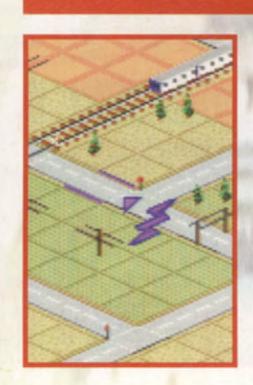
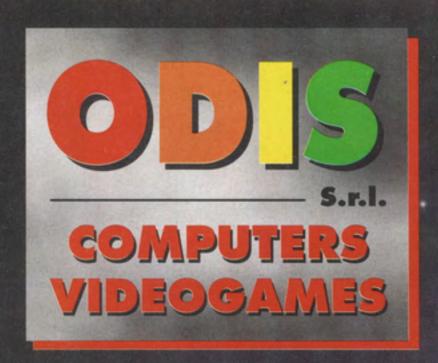
Come ai piedi della biblica torre di Babele, la vostra città pulsa e si muove in continuazione. Industrie sorgono e falliscono a ritmi vertiginosi, migrazioni improvvise cambiano anche di molto la vostra popolazione e imprevisti minacciano sempre la vostra tranquillità. In questo quadro potrete vedere il vostro territorio mutare col tempo, nuovi edifici sostituire quelli vecchi e la città crescere sempre più. Appunto per simboleggiare questo cammino nel tempo è possibile iniziare la partita da quattro epoche diverse (1900, 1950, 2000 e 2050), ognuna dotata di proprie particolarità e del proprio set grafico per restare sempre al passo coi tempi.

ANIM1900.ANI

Select Power Plant

200 Mw $4.000

Coal Power

Ma come, siamo nel 2000 e ancora costruite centrali elettriche a carbonella?

In questa foto siamo ancora agli inizi, ma aspettate un po' e vedrete…

DONALD DUCK MAUI MALLARD

IL MITICO PAOLINO PAPERINO TORNA IN UNA NUOVA AVVENTURA SVILUPPATA DALLA DISNEY SOFTWARE E DISTRIBUITA SOTTO ETICHETTA SEGA. IL PROGETTO, COMINCIATO NEL GENNAIO DEL 1995, È ORMAI QUASI TERMINATO E MEGA CONSOLE È LIETA DI PRESENTARVELO IN ANTEPRIMA. CHI HA DETTO CHE IL MEGADRIVE HA FATTO IL SUO TEMPO? FUORI I NOMI...

Precisiamo subito che il titolo definitivo del gioco sarà **Donald Duck in Maui Mallard** e questo perché a noi piace mettere i puntini sulle "i" e un velo di cacao nel cappuccino. Nei panni di un intrepido detective privato e anche abbastanza provato (per la sconfitta della squadra del cuore, ormai ci vuole il pace-maker), Paperino dovrà risolvere i misteri che attanagliano un'incantevole isola dei Caraibi. La tranquillità dell'atollo è stata infatti sconvolta dal ratto di un prezioso idolo d'oro, l'improbabile Shabuhm Shabuhm, protettore della tribù locale nonché campione mondiale di triciclo su pista. Affronterete una caterva di ostacoli in una serie di scenari esotici: si parte dalle caverne tenebrose fino ad arrivare alla classica casa infestata senza tralasciare un vulcano prossimo all'eruzione sottocutanea e i cimiteri infestati di zombies e di smarties. Prot...

Maui Mallard è un platform a scorrimento prevalentemente orizzontale che promette ore di divertimento e un sacco di grafica obesa. Il lavoro non è ancora terminato e i livelli avanzati abbisognano ancora di qualche ritocco, tuttavia quanto abbiamo visto finora ci ha rassicurato sulla qualità del gioco, che certamente non mancherà di entusiasmare i fanatici dei platform e dei rivestimenti in formica. Prot...

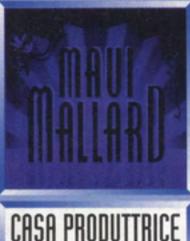
TARPANI A GO-GO

La vostra pistola non servirà a molto contro la caterva di tarpani che incontrerete nel corso della vostra avventura. Già, perché dovrete vedervela con tizi di questo genere:

Zombies pirata: ecco come ci si riduce a crackare troppi giochi...

Questi stuzzicadenti mi sembrano un po' grossi...

Nel livello ninja, a tu per tu con sacerdoti voodoo...

La sezione subacquea è una delle più... ostriche, ahahahah...

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
AZIONE

USCITA
DICEMBRE

SEI IL MIO IDOLO!

La Dimora di Mojo
L'avventura comincia in una vecchia dimora abbandonata piena di passaggi segreti e fantasmi dispettosi. C'è persino un enorme organo infestato dagli spettri...

Duckman
Il quinto livello è particolarmente ostico, ma non agnostico. Attenti a non bruciarvi con le torce, ma soprattutto evitate il contatto con gli indigeni: il furto del loro idolo li ha fatti incacchiare non poco...

Allenamento da Ninja
Il secondo livello si svolge in una giungla. Prestate massima attenzione agli spiritelli voodoo e alle bestie feroci che la popolano.

Vulcano
Il tempo è il vostro ostacolo maggiore in questa sezione: restare bloccati nella lava del vulcano significa perdere parecchi secondi.

Sabbie Mobii
Paludi, fango e un sacco di zanzare. Ecco cosa vi aspetta nel terzo livello di **Maui Mallard**. Se solo Paperino potesse volare...

Zombie
In questo livello dovrete vedervela con un fottio di morti viventi che sembrano usciti da **Ghost'n'Goblins** e dagli splendidi film di Romero. Il mostro finale è un occhio gigante che vi lancia delle occhiate taglienti...

La Foresta dei Paperi
Questa sezione, intitolata Duckhood, richiama palesemente **Jungle Hunt**, un vecchio titolo nel quale dovevate saltare come degli ossessi da una liana all'altra evitando di precipitare nelle fauci spalancate di un alligatore.

Sorpresa!
L'ultimo livello è ancora in fase di allestimento, possiamo solo anticiparvi che incontrerete una caterva di blob color porpora leggermente corrosivi, eheheheh...

Kolibrì

Tre anni fa, un team pressoché sconosciuto si è imposto all'attenzione del mondo intero con un gioco che ha lasciato un segno indelebile nella storia del software Sega. Gli sviluppatori erano i Novotrade, il gioco Ecco The Dolphin. Le avventure del delfino Ecco hanno settato un nuovo standard videoludico a 16-bit e con Kolibrì, i Novotrade intendono ripetere l'exploit, questa volta a 32-bit. Mega Console è lieta di presentarvelo in tutto il suo splendore...

Kolibrì è un titolo anomalo per un gioco altrettanto bizzarro. Sostanzialmente, si tratta di uno sparatutto a scorrimento orizzontale che può vantare una grafica semplicemente strepitosa e che rende finalmente giustizia alla poderosa palette del 32X. Presentato per la prima volta all'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles, il nuovo prodotto della Novotrade si avvia a diventare un classico a 32-bit. La trama di Kolibrì richiama palesemente quella di Ecco, cambia solo lo scenario: se prima nuotavamo nelle profondità marine, ora abbiamo la possibilità di svolazzare allegramente nelle foreste incantate di un mondo fuori dal tempo e dallo spazio. La pace e la tranquillità di questo ambiente paradisiaco vengono sconvolte dal solito essere malvagio, che scatena sciami di vespe, formiche e ragni velenosi contro le creature del bosco. Nei panni di un umile ma agilissimo colibrì, dovrete respingere gli attacchi degli insetti killer, sconfiggere il cattivo e salvare la foresta incantata dalla desolazione più totale. Come abbiamo già sottolineato in apertura, i Novotrade hanno curato l'aspetto grafico in modo semplicemente sensazionale. L'hardware del 32X è stato spremuto come un cannolo per ricavare una caterva di strati di parallasse. I risultati ottenuti sono paragonabili a quelli dei Technosoft con Thunderforce IV. A differenza di quest'ultimo titolo, tuttavia, non si segnalano rallentamenti e flickerii di sorta. La policromia sullo schermo, inoltre, è indescrivibile: la flora e la fauna dell'universo di Kolibrì è incredibilmente realistica e le sfumature richiamano i quadri del Botticelli (vabbé, non esageriamo...). Rispetto a sparaspara come Stellar Assault o Motherbase, inoltre, Kolibrì può vantare degli scenari inediti, almeno per quanto riguarda la produzione ludica Sega (qualcuno di voi ricorda Apidya per Amiga?). L'uscita di questo attesissimo gioco è prevista per Dicembre. Kolibrì occuperà 24 Mbit su cartuccia. La recensione completa skatta su uno dei prossimi numeri di Mega Console, of course.

Rispetto ad Ecco The Dolphin, in Kolibrì è stato enfatizzato l'aspetto arcade. Detto in altri termini: non ci sono enigmi da risolvere...

Prima di Kolibrì, i Novotrade hanno realizzato Ecco The Dolphin 1 & 2 nonché Ecco The Dolphin CD

Kolibrì è destinato a diventare il migliore titolo per 32X di sempre

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

USCITA
DICEMBRE

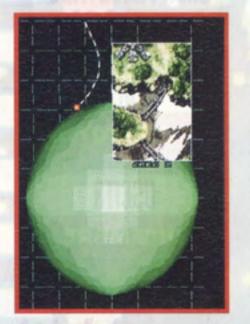
UCCELLACCI E UCCELLINI

Non fatevi ingannare dalle apparenze. Il **Kolibrì** che controllate non è così indifeso come sembra. Tanto per cominciare, il pennuto spupazza un arsenale di tutto rispetto, tra cui segnaliamo un cannoncino-mitragliatore rapido ed efficace. Nella migliore tradizione degli sparatutto, **Kolibrì** include una serie di power-up, che qui si presentano in forma di cristalli disseminati un po' dovunque. Raccogliendoli al volo - è proprio il caso di dirlo - l'uccellino può incrementare la potenza di fuoco oppure acquisire nuovi strumenti di devastazione: laser, missili guidati e bombe più letali delle scacazzate dei piccioni di Piazza del Duomo. Non mancano power-up difensivi, come scudi di protezione ed energia-bonus, indispensabili quando la situazione si fa terribilmente incasinata, cioé praticamente sempre...

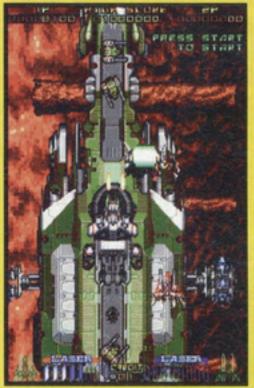
ABBASSO I FIGLI DEI FIORI

Kolibrì farebbe la felicità di un fiorista di SanRemo. I fiori e le piantine che caratterizzano i fondali, infatti, appaiono così realistici che verrebbe voglia di coglierli e sniffarli. Le forze del male odiano la natura e hanno avvelenato la flora della foresta incantata, che va così perdendo colore e vitalità. Va da sé che il buon **Kolibrì** dovrà scacciare i cattivi e riportare l'armonia. Là dove c'era l'erba, oggi c'è, una città...

LAYER SECTI...

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Dopo **Parodius** e **TwinBee** sembrava che i possessori di Saturn amanti degli sparatutto dovessero rassegnarsi a combattere contro aquile spennacchiate e panda in tutù per sfogare la propria voglia di distruzione sfrenata, ma ecco che all'improvviso la Taito decide di portare una ventata di serietà tra gli shoot'em up per la console ammiraglia della Sega con la conversione di **Layer Section**, uno spara-e-fuggi caratterizzato da azione continua ed effetti speciali degni di un coin-op.

Il gioco è il classico sparatutto a scrolling verticale dotato però di numerosi livelli di parallasse che gli donano una notevole tridimensionalità aumentata inoltre dai numerosi effetti di zoom applicati ai vari mezzi nemici. Ma la caratteristica principale che lo distingue dagli altri titoli similari usciti per questa macchina è la assoluta assenza di quei fastidiosissimi rallentamenti che sembravano un elemento costante presente negli shoot'em up Saturn. Davvero una bella sorpresa da parte della Taito che molti pensavano aver perso la qualità d'un tempo.

TATE OKI O YOKO OKI?

Mi sorge il dubbio che in Giappone sia diventato di moda guardare la televisione di traverso visto che come in **Raiden** per Playstation, anche in **Layer Section** è presente una modalità per possedere la stessa area di gioco del coin-op. Modalità che vi costringe però a ribaltare la vostra televisione su di un lato se non volete soffrire di torcicollo per il resto della vostra vita. A differenza del sopracitato gioco per PS-X, però, è possibile settare i comandi del joypad in modo da poter giocare con la modalità arcade a schermo pieno senza rischiare di distruggere il megasuperwidescreen da 40 pollici di vostro padre. Il risultato, ottenibile settando il pad mode in modalità "yoko oki" (modo orizzontale), sarà di convertire uno shoot'em up verticale in uno orizzontale. L'arcade mode è vivamente consigliato in quanto aumenta notevolmente l'area di manovra per evitare il fuoco avversario e inoltre vi consente di avvistare i nemici a distanze maggiori. Attenzione però: anche loro vi individueranno prima con il risultato di aumentare il numero di colpi sullo schermo e di diminuire la vostra possibilità di sopravvivenza.

CODENAME: OPERATION RAYFORCE

Gli ultimi scontri si sono conclusi con una schiacciante vittoria del nemico in quanto superiore per tecnologie e mezzi: è stato quindi deciso di affidare le sorti della guerra ai nuovi caccia Rav-818 X-Ray impiegandoli in una missione al limite del suicidio con lo scopo di penetrare nel cuore del pianeta nemico e distruggere la sua base più importante capovolgendo così le sorti del conflitto. L'operazione avrà il nome in codice "Rayforce" e sarà suddivisa in sette parti:

AREA 1 - L'obiettivo principale è la base nemica nascosta all'interno di un campo d'asteroidi: dovrete raggiungerla superando lo sbarramento difensivo composto da mech e batterie antiaeree e distruggere il nuovo robot nemico posto a sua difesa.

AREA 2 - Dovrete penetrare all'interno della luna che orbita attorno al pianeta nemico e distruggere la nave spaziale situata all'interno. In seguito annienterete quante più astronavi possibili fra quelle orbitanti attorno al pianeta e quindi vi preparerete alla fase di rientro in atmosfera.

AREA 3 - Entrati nello spazio aereo nemico dovrete affrontare un primo sbarramento difensivo composto da diverse piattaforme fluttuanti ad alta quota e in seguito abbattere l'ala volante che verrà inviata per intercettarvi.

AREA 4 - Arrivati sulla superficie del pianeta userete il vostro lock-on laser per aprirvi un passaggio attraverso lo schieramento di torrette difensive e veicoli antiaerei e, abbattuta la torre di controllo principale, dovrete distruggere il ragno robot posto a guardia dell'ingresso della base nemica.

AREA 5 - Seguendo i binari magnetici usati dai mezzi di trasporto della base raggiungerete il montacarichi che vi permetterà l'accesso ai livelli inferiori. Durante il viaggio verrete attaccati da numerosi mech e overtank insieme ad aerei suicidi che cercheranno di abbattervi sbucando all'improvviso dalla vostra verticale. All'ingresso del montacarichi troverete un nuovo tipo di mech nemico dotato di lock-on laser e bombe autocercanti.

AREA 6 - La strada che vi condurrà al cuore della base nemica è pesantemente protetta da batterie missilistiche e cannoni antiaerei assieme ad una piattaforma mobile armata; prima di passare alla prossima sezione è necessario distruggere una torre difensiva equipaggiata con un'arma di nuovo tipo.

AREA 7 - Il centro nevralgico del nemico al termine del quale troverete il vostro obiettivo finale.

RAV-818 X RAY

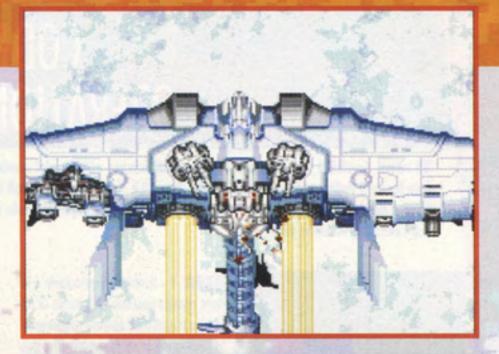
Il prototipo di caccia da superiorità aerea Rav-818 X-Ray è il mezzo che userete per tutta la durata della vostra missione. Veivolo dotato di una discreta agilità basa la sua forza su un poderoso e versatile armamento che consiste di...

Cannoni - E' l'armamento principale del vostro mezzo con il quale potrete attaccare ogni bersaglio che raggiungerà la vostra stessa altitudine. Il suo volume di fuoco è potenziabile tramite power-up che troverete in celle di energia oppure all'interno dei veivoli nemici di colore rosso. Collezionando tre power up rossi oppure un super power-up giallo aumenterete la potenzialità offensiva dei vostri cannoni di un livello fino a un massimo di sei. Ogni due livelli superati il colore della arma passerà da blu a verde per poi diventare rosso al suo massimo grado di potenziamento.

Lock-on laser - Questo sistema d'arma vi fornirà un elevato raggio di tiro oltre che la possibilità di ingaggiare più bersagli contemporaneamente grazie al nuovo sistema di agganciamento del bersaglio. Utilizzando il reticolo proiettato a poca distanza dal vostro mezzo potrete designare i vari bersagli fino ad un massimo di cinque (otto se potenziato) per poi attaccarli scaricando su ognuno di essi una buona dose di plasma distruttivo con precisione millimetrica. L'arma è potenziabile grazie a power up contrassegnati dalla lettera L che vi permetteranno di aumentare il danno arrecato dai laser e il numero di bersagli colpibili contemporaneamente. Le gradazioni di colore sono: azzurro per il livello minimo, verde, giallo e rosso, fase in cui avrete a disposizione il massimo volume di fuoco.

COMMENTO

Attenzione raga! Quando giocherete a questo sparatutto assicuratevi di avere porte e finestre chiuse e che nessun suono esca dalla vostra stanza altrimenti rischierete di trovarvi le forze dell'ordine alla porta, allertate da qualche vecchietta di passaggio inorridita dagli urli ed insulti che lancerete contro i vostri nemici. Questo a causa della contagiosa esaltazione provocata da tutta quella violenza distruttiva alla quale siete sottoposti fin dalle prime schermate di gioco (indicativo in questo senso è il livello in cui infierite contro le navi nemiche in orbita approfittando del fatto che siete lontani dal tiro dei loro cannoni). Scherzi a parte, è raro trovare uno spara-e-fuggi realizzato con tale cura oggigiorno anche se l'aggiunta di una presentazione in Full Motion e delle sceme d'intermezzo tra un livello e l'altro avrebbero senz'altro aumentato la sua resa grafica che comunque rimane superiore alla media. L'unico difetto riscontrabile è il numero limitato di armi a disposizione e la mancanza di una smart bomb o di uno scudo energetico: vi sono dei momenti, quando si è circondati dai nemici e non si vede una via di uscita, in cui se ne sente davvero il bisogno. Ciò non toglie che sia davvero un buon titolo caldamente consigliato agli amanti del genere.

Simon

COMMENTO

Layer Section è senza dubbio un'ottima conversione di uno sparatutto non molto originale che probabilmente sarebbe passato inosservato se non fosse per questo adattamento per la console a 32-bit della Sega: in effetti non sono in molti ad aver visto la sua versione da sala giochi. Rimane comunque un titolo molto appetibile in quanto non esistono concorrenti nella sua categoria realizzati con la stessa cura nel cercare di mantenere inalterata giocabilità e grafica del coin-op. Per tutta la durata del gioco non sono visibili rallentamenti evidenti, anche quando lo schermo è pieno di proiettili ed esplosioni indirizzate alla vostra persona. Inoltre l'effetto 3D dato dai numerosi livelli di parallasse estende il campo di gioco alle varie quote poste tra l'altitudine alla quale giocate e il suolo, fornendo ai vostri avversari la possibilità di effettuare vari tipi di manovre d'ingaggio a tutto vantaggio della varietà di gioco. Gli altri particolari aggiunti quali la possibilità di memorizzare i salvataggi e le opzioni sulla memoria di backup e le due modalità di presentazione dello schermo di gioco confermano lo sforzo della Taito nel cercare di ottenere una conversione di qualità per riempire il gap che si era formato nel settore degli sparatutto dedicati al Saturn.

Diego

CASA PRODUTTRICE
TAITO

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 92
▲ Veloce e ben animata, eccellenti gli effetti di zoom e di parallasse
▼ Avremmo gradito qualche scena in Full Motion tanto per riempire il CD

SONORO 89
▲ Colonna sonora molto buona con qualche accenno di testo
▼ Il parlato risulta abbastanza incomprensibile perché troppo "metallico"

GIOCABILITÀ 92
▲ Frenetica, soprattutto nel modo a due giocatori
▼ A causa dell'alto numeri di esplosioni a volte non si riesce a distinguere il proprio fuoco da quello nemico

LONGEVITÀ 89
▲ Quattro crediti e una vita in più ogni cinquecentomila punti non vi permetteranno certo di finirlo in un pomeriggio. Inoltre giocarlo prima nella modalità Saturn.........

GLOBALE 90
Quanto più vicino ad un coin-op potete trovare ora su Saturn

ARCA
Informatica
SATURN
VIRTUAL HYDLIDE TELEF.
SPOT GOES TO
HOLLYWOOD TELEF.
STREET FIGHTER 2
REAL BATTLE TELEF.
NHL HOCKEY TELEF.
3 DO
WING COMMANDER 3 TELEF.
STAR CONTROL 2 TELEF.
CANNON FODDER TELEF.
DRUG WAR TELEF.
SONY PLAYSTATION
PRO WRESTLER TELEF.
MORTAL KOMBAL 3 TELEF.
PROME GOAL EX TELEF.
PGA TOUR INVITATIONAL TELEF.
NEO GEO CD
KING OF FIGHTERS '95 TELEF.
32X TELEF.
GAME BOY
NHL HOCKEY '95 TELEF.
POWER RANGERS THE MOVIE TELEF.
DONKEY KONG LAND TELEF.
MORTAL KOMBAT 3 TELEF.
GAME GEAR
PRIMAL RAGE TELEF.
TRUE LIES TELEF.
MORTAL KOMBAT 3 TELEF.
ELEPHANT FUGGITIVE TELEF.
MEGA DRIVE
MICROMACHINES '96 TELEF.
MORTAL KOMBAT 3 TELEF.
EARTWORM JIM 2 TELEF.
NHL '96 TELEF.
SUPER NINTENDO
MORTAL KOMBAT 3 TELEF.
EARTHWORM JIM 2 TELEF.
KILLER INSTINCT TELEF.
YOSHI ISLAND TELEF.
ATARI JAGUAR
ARCA S.A.S.
TUTTO PER IL MONDO GAMES E PC
VIA TRIESTE, 13
20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9513570 - 02/9511069
ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL TUO USATO
ORARIO 9.00-12.30 15.00-20.00
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI
CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA'
COUPON
SE SPEDISCI IL PRESENTE COUPON
TI SPEDIREMO GRATUITAMENTE A
CASA IL LISTINO GIOCHI

WING ARMS

SI RINGRAZIA
MICROMEDIA
PER IL CD

Grazie a questo nuovo titolo della Sega è possibile rivivere l'emozione di pilotare i migliori e più singolari aerei della Seconda Guerra Mondiale: **Wing Arms**, infatti, è una conversione che cerca di fornire il realismo di un complesso simulatore di volo con la giocabilità di uno sparatutto. La giustificazione per riunire aerei di diverse nazionalità in guerra tra loro nel sopracitato conflitto viene fornita dallo stato di Avalon che tramite un attacco a sorpresa (che per altro ricorda molto Pearl Harbour) dichiara guerra al Mondo. Viene così deciso d'imbarcare i migliori aerei e piloti della Terra a bordo della leggendaria portaerei Enterprise e di organizzare una rapida controffensiva. I primi voli che dovrete effettuare servono quindi ad individuare e attaccare le varie basi e portaerei da cui provengono gli attacchi in preparazione dell'offensiva finale contro la nazione nemica. Le missioni sono di tipo aria-aria e aria-terra, e potrete ingaggiare i vostri obbiettivi, evidenziati di volta in volta da un indicatore posto sul parabrezza, con cannoni forniti di colpi illimitati e lanciarazzi dotati di trenta colpi accumulabili attacco dopo attacco. La strumentazione fin troppo essenziale vi offre inoltre mappa, radar, indicatore di velocità, bussola, altimetro, visualizzatore del danno subito e indicatore della percentuale di missione completata. Vi sono due tipi di controlli di volo: uno per principianti con un blocco all'angolo di virata (per altro inutile e dannoso in quanto in questo gioco non si perde quota nemmeno con le virate più azzardate) ed uno per gli esperti dove potrete controllare separatamente rollio e spostamento laterale (per inciso è possibile usare il nuovo joystick del Saturn).

Un nuovo titolo in grafica vettoriale per il 32-bit della Sega, una nuova sfida nel terreno preferito dall'eterna rivale di casa Sony. Saranno riusciti gli sviluppatori a risolvere i problemi di clipping del Saturn? Beh, a giudicare da questo gioco sembra proprio di no...

La cura nei dettagli è davvero notevole: quando vi avvicinate a navi o aerei le torrette su di essi si volteranno verso di voi

Siccome non si viene distrutti fino a quando il livello degli scudi non raggiunge lo zero potrete effettuare curiosi rimbalzi su strutture e terreno

A causa dei notevoli problemi di clipping sarete costretti ad avvicinarvi molto ai bersagli terrestri per poterli colpire con precisione

COMMENTO

Sono sempre stato molto scettico nel riguardo dei simulatori per console, soprattutto se si cerca di semplificarli per renderli più simili a un arcade e questo **Wing Arms** non mi ha certo portato a cambiare idea. Prima di tutto qualcuno dovrebbe insegnare un po' di fisica agli sviluppatori della Sega: per quale motivo quando si alza il muso dell'aereo la velocità non diminuisce? E che dire di quel ridicolo effetto che si ottiene volando perfettamente in orizzontale con l'aereo girato di novanta gradi? Ma non potevano unire rollio e spostamento laterale in un unico comando ottenendo così un sistema di controllo molto più semplice ed efficiente come si è visto in altri titoli simili? Sognatevi poi manovre di combattimento aereo complesse: ogni tattica che non sia una stretta virata o brusca discesa è completamente inutile. Molto fastidioso è anche il passaggio repentino alla visuale esterna che avviene automaticamente quando si viene attaccati in coda. Inoltre la collisione con strutture e terreno provoca solo un danno limitato e allontana questo titolo anche dal più semplice dei simulatori togliendo gran parte del divertimento a chi cerca un gioco di combattimenti aerei che non impegni come una simulazione, ma che abbia comunque un minimo di realismo.

Diego

TORA! TORA! TORA!

Per condurre a termine le vostre missioni avrete a disposizione sei aerei da combattimento scelti tra i migliori dell'epoca, vediamoli in dettaglio:

Mitsubishi A6M Zero-sen (Zeke): Famigerato protagonista di molte famose battaglie navali avvenute nell'Oceano Pacifico fu il primo aereo imbarcato ad avere capacità superiori a quelle dei suoi avversari terrestri. Le sue caratteristiche principali sono manovrabilità ed accelerazione, mentre è piuttosto carente in robustezza e in volume di fuoco erogato.

Grumman F6F Hellcat: Fu la risposta degli Yankee allo Zero giapponese ed affiancò l'F4U Corsair per tutta la durata del conflitto. Considerato uno dei migliori caccia imbarcati statunitensi trova la sua caratteristica principale nella robustezza oltre che ad una buona accelerazione e a un discreto potenziale offensivo.

Kiushiu J7W Shinden: Prototipo di caccia intercettore, ha visto terminare la sua vita operativa con il primo volo di prova a causa del armistizio giapponese. La sua particolare configurazione alare e la sua propulsione ad elica spingente gli dona un'elevata velocità oltre che la possibilità di trasportare un considerevole armamento frontale costituito da ben quattro cannoni da 30 mm. La sua notevole fragilità non lo rende comunque adatto ad attacchi frontali.

North American P-51 Mustang: Considerato il miglior caccia in assoluto in forza all'aeronautica degli Stati Uniti era il sogno di ogni pilota da caccia. Le sue notevoli doti di accelerazione e agilità sopperiscono alla sua non eccezionale robustezza rendendolo un'arma micidiale se guidato da mani esperte.

Supermarine Spitfire: Protagonista della Battaglia d'Inghilterra è considerato uno dei migliori caccia di tutti i tempi. Il suo armamento composto da due cannoni da 20 mm e da quattro mitragliatrici da 7.7 mm gli forniscono una notevole potenza di fuoco che unita alla sua manovrabilità e robustezza lo rendono un temibile avversario per chiunque cerchi d'intercettarlo.

Lockeed P-38 Lightning: Questo singolare caccia americano bimotore da alta quota deve alla sua configurazione a doppia trave di coda le sue particolari doti di robustezza e volume di fuoco. Queste sue caratteristiche lo rendono adatto ad attacchi a bersagli terrestri particolarmente protetti.

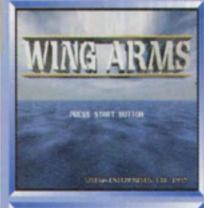
Messerschmitt ME 262 Schwalbe: Primo caccia a reazione ad entrare in servizio avrebbe senz'altro restituito la superiorità aerea alla Luftwaffe se non fosse per il disinteresse dagli ufficiali tedeschi e per la volontà di Hitler nel convertirlo in un bombardiere, ruolo senz'altro non adatto a questo stupendo veivolo. Non molto manovrabile, ha nella sua eccezionale velocità e potenza di fuoco le sue doti principali che lo rendono un vero dominatore dei cieli.

All'interno dei canyon del terzo livello talvolta ci si scontra con rocce invisibili

I controlli per principianti, troppo limitativi, riducono notevolmente la vostra agilità

COMMENTO

Non condivido totalmente i giudizi negativi di Diego su **Wing Arms**: a parte i seri problemi di clipping riscontrati nel terzo livello, questo gioco è dotato di una veste grafica di tutto rispetto con una certa attenzione al dettaglio. Le animazioni degli aerei sono molto realistiche come anche l'effetto della pioggia di traccianti che vi viene scagliata contro quando siete sotto attacco nemico. Musica ed effetti sonori, poi, sono molto buoni e ricordano i mitici film di guerra dell'epoca d'oro del cinema. I livelli, introdotti da stupendi intermezzi in full motion, non sono molti ma assicurano una discreta longevità avendo a disposizione solo due crediti ed essendo le missioni abbastanza diversificate tra loro. Compratelo quindi se non siete piloti troppo pignoli o amavate il coin-op alla follia.

Paolo

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

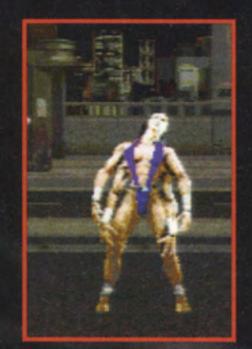
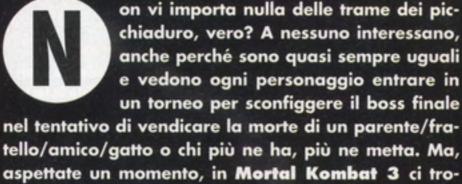
GRAFICA 80
▲ Belle e dettagliate le animazioni dei mezzi
▼ Grossi problemi di clipping quando vi sono troppi poligoni sullo schermo

SONORO 90
▲ Musiche molto belle ed effetti sonori sempre all'altezza della situazione. Molto buono anche il parlato, in giapponese ovviamente…

GIOCABILITÀ 65
▼ Controlli, a seconda dei casi, troppo limitativi oppure molto scomodi

LONGEVITÀ 85
▲ Con solo due crediti a disposizione non lo finirete facilmente
▼ Un'opzione due giocatori non avrebbe certo guastato

GLOBALE 79
Un gioco con notevoli potenzialità che poteva essere realizzato con una maggiore cura per realismo e controlli

MORTAL KOMBAT 3

Non vi importa nulla delle trame dei picchiaduro, vero? A nessuno interessano, anche perché sono quasi sempre uguali e vedono ogni personaggio entrare in un torneo per sconfiggere il boss finale nel tentativo di vendicare la morte di un parente/fratello/amico/gatto o chi più ne ha, più ne metta. Ma, aspettate un momento, in **Mortal Kombat 3** ci troviamo di fronte a una trama veramente diversa e, sotto certi punti di vista, innovativa. In **MK3** infatti Shao Kahn e le sue orde di demoni malvagi tentano di conquistare la terra dall'outworld uccidendo tutte le persone che si trovano sulla terra. La maggior parte degli umani sono stati eliminati, ma i pochi superstiti hanno deciso di cercare di riportare la pace sul nostro pianeta combattendo (e cercando di sconfiggere) Shao Kahn. Aggiungete a questo le minacce a morte giunte a Sub Zero dal suo clan di ninja e il ritorno di Sonja che vuole ancora una volta catturare Kano e mi pare evidente che ci troviamo di fronte a una trama abbastanza complesse che vede, oltre alla classica lotta del bene contro il male, anche la risoluzione di alcune vendette personali. Il metodo scelto per risolvere tutte queste controversie è, tanto per cambiare, una serie di incontri uno-contro-uno al meglio dei tre round. Ovviamente, anche se la trama ha qualche aspetto originale, lo stesso non si può dire della struttura di gioco. La maggior parte degli aspetti che avevano reso famoso le precedenti versioni di **Mortal Kombat** sono rimasti immutati anche se, dopo poche partite, si nota che qualche piccola differenza è presente. Maggiore importanza hanno ora le combo, ovvero quelle combinazioni di mosse che possono essere eseguite una dopo l'altra senza che l'avversario abbia possibilità di parare, visto che arrivano sino a quattordici colpi (nel caso di Kabal) consecutivi e sono state anche aggiunte delle nuove mosse finali. Oltre alle ormai classiche Fatality, Babality e Friendship ora è infatti possibile eseguire anche le Animality e le Mercy. La prima trasforma il lottatore in un animale che sconfigge l'avversario mentre la seconda regala un po' di energia all'avversario (questo vi permette di umiliarlo un'altra volta sconfiggendolo di nuovo). Per il resto non c'è molto altro da segnalare se non, oltre alla possibilità di scegliere il proprio lottatore preferito tra i quattordici disponibili (sette dei quali completamente nuovi), la presenza di tutta una serie di trucchi e segreti (anche dei nuovi personaggi) che dovrebbero rendere il gioco più interessante e longevo.

COMMENTO

Mortal Kombat 3 è una buona conversione dell'omonimo coin-op anche se, personalmente, penso che si sarebbe potuto fare di più, soprattutto sul versante prettamente estetico. La grafica infatti, anche se molto buona per quello che riguarda gli sprite dei lottatori e le animazioni, è leggermente carente nei fondali mentre il sonoro, più che adeguato negli effetti, risulta invece piuttosto povero nelle musiche. La giocabilità invece è praticamente identica a quella del coin-op, ed è quindi caratterizzata da una grande velocità e dalla presenza di numerose combo da utilizzare, oltre a tutte le classiche mosse che caratterizzano i titoli di questa saga (fatality, babality e friendship, oltre alle nuove animality e mercy). Personalmente, sotto questo aspetto ritengo ancora superiore **Mortal Kombat 2** o **Street Fighter 2**, ma se siete degli appassionati della serie e avete apprezzato l'originale da sala non dovreste rimanere delusi da questa conversione che garantisce anche una notevole longevità visto che, come ci è stato rivelato dai programmatori, sono presenti un buon numero di segreti.

End

I NUOVI PERSONAGGI

Sono presenti 14 diversi personaggi tra i quali selezionare il proprio preferito. Cinque di questi avevano già fatto la propria comparsa nel precedente episodio della serie (Shang Tsung, Jax, Liu Kang, Sub Zero e Kung Lao), due arrivano direttamente dal primo **Mortal Kombat** (Kano e Sonya) e sette sono quelli completamente nuovi. Voi conoscerete certamente la storia e le caratteristiche dei vecchi combattenti, ecco quindi una piccola descrizione solamente delle "new entry".

SINDEL
Sindel è la sposa di Shao Kahn ed è stata riportata in vita dopo la sua morte. Le sue principali caratteristiche sono l'abilità di volare e la possibilità di lanciare delle potenti palle di fuoco.

STRYKER
Quando Shao Kahn ha invaso la terra, ha raso al suolo la città natale di Stryker. Questi, con tutta una serie di armi (per esempio delle bombe) ha deciso di vendicarsi e di cercare di riportare la pace sulla terra.

CYRAX
Cyrax è uno dei personaggi più temibili di tutto il gioco e ricorda nell'aspetto fisico il Predator (il mostro del film, non le scarpe da calcio). Le sue mosse speciali comprendono infatti una rete per intrappolare gli avversari, delle granate e la capacità di teletrasportarsi.

SEKTOR
Sektor è il fratello gemello di Cyrax. Fortunatamente i loro genitori hanno deciso di vestirli con differenti colori, così anche noi abbiamo la possibilità di riconoscerli. Le sue armi più famose sono i missili, sia a lunga che a corta gittata e la capacità di teletrasportarsi alle spalle dell'avversario.

NIGHTWOLF
Nightwolf è un lottatore che proviene da una famiglia di indiani americani. E' dotato di un buon numero di armi fra cui un'ascia e un arco (con frecce, ovviamente) anche se la sua caratteristica più interessante rimane senza dubbio la possibilità di respingere le fireball (o anche il ghiaccio, nel caso di Sub Zero) direttamente al mittente.

SHEEVA
Sheeva è la sorella di Goro e per questo motivo, oltre ad avere delle caratteristiche fisiche analoghe al suo fratellino (il particolare colore della pelle e il numero delle braccia, ad esempio) è dotata di mosse simili a quelle di Goro. Ha infatti la possibilità di scagliare fireball e di lanciarsi sull'avversario da grande altezza.

KABAL
Kabal è quasi morto eseguendo gli ordini di Shao Kahn e, per questo motivo, ha deciso di vendicarsi. Questo personaggio è dotato di un buon numero di mosse e, oltre alla classica fireball ha la possibilità di eseguire combo veramente devastanti.

SMOKE
Smoke è un personaggio segreto dotato di un buon numero di armi quali un arpione simile a quello di Scorpion, la possibilità di teletrasportarsi e di diventare invisibile. Si può vedere la sua faccia nello schermo di selezione saltuariamente, ma riuscire a prendere il suo controllo non è facile. Rimanete con Mega Console per scoprire come fare...

MOTARO
Shao Kahn, come ogni signore dei demoni che si rispetti, ha bisogno di una potente guardia del corpo. E chi meglio di Motaro, personaggio dotato di una serie di armi veramente impressionanti che vanno dalle semplici fireball, all'abilità di teletrasportarsi, per non parlare del suo fisico discretamente potente…

COMMENTO

Se devo essere sincero, la prima impressione che ho avuto provando **Mortal Kombat 3** non è stata particolarmente positiva. Il gioco mi sembrava infatti leggermente troppo veloce e, più in generale, la giocabilità non mi sembrava particolarmente esaltante. Dopo aver imparato però buona parte delle mosse e, fatto più importante, alcune combo (che ricoprono un ruolo molto importante in **MK3**) la mia impressione è mutata, anche se non totalmente. Penso infatti che il secondo episodio della saga di **Mortal Kombat** sia ancora superiore, soprattutto per quello che riguarda la giocabilità. Anche la realizzazione tecnica, peraltro molto buona, sarebbe potuta essere migliore, soprattutto per quel che riguarda la grafica dei fondali e le musiche che sfigurano se confrontate con quelle del coin-op.
Si tratta comunque di una conversione più che buona, quindi se vi piaceva l'originale da sala non rimarrete delusi. Se state invece cercando il miglior beat'em up disponibile per Megadrive, almeno secondo me, dovreste optare ancora per il secondo episodio della saga di Sub Zero e soci oppure per il sempreverde **Super Street Fighter 2**.

Shogun

CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
ITALIANA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 83
▲ La grafica dei lottatori e le animazioni sono migliori di quelle dell'episodio precedente
▼ I fondali non sono particolarmente esaltanti

SONORO 80
▲ Sono presenti tutti gli effetti sonori e il parlato della versione originale
▼ Le musiche non sono realizzate in maniera impeccabile

GIOCABILITÀ 85
▲ L'azione è veloce e coinvolgente. Discreta la varietà di situazioni
▼ Ci vuole un po' di tempo per impratichirsi con il metodo di controllo

LONGEVITÀ 89
▲ Il numero dei lottatori, la grande quantità di mosse e la presenza di un buon numero di segreti rendono senza dubbio **Mortal Kombat 3** un titolo veramente longevo

GLOBALE 85
Una buona conversione, che piacerà sicuramente a tutti gli appassionati del coin-op

Ormai l'inverno è alle porte, il bel tempo è soltanto un vago ricordo e con lui le spensierate giornate nei parchi divertimento. Bando alle tristezze! Se non potete andare a Gardaland o Mirabilandia potete far venire loro a casa vostra. Come? Semplice, con **Theme Park**, un intero parco divertimenti nella vostra bella cameretta e ai vostri ordini. La Bullfrog infatti, sulla scia dei giochi "alla **Sim City**" ha deciso di convertire su Saturn il proprio simulatore di Luna Park, reduce da un discreto successo su Megadrive e 3DO. Tutto ora è sotto il vostro controllo: quali attrazioni mettere, quanto farle pagare, a che velocità farle funzionare... Ma non solo questo, in quanto anche l'amministrazione è interamente nelle vostre mani. Insomma, se ancora non l'avete capito nei parchi divertimento non tutti sono lì per giocare!

Questa giostra è chiamata "Abbiamo vinto la guerra". Inquietante...

COMPRO CANISTRACCI OIL

Un'opzione assente nella versione Megadrive, ma ripristinata in quella Saturn è la compravendita di titoli, disponibile però unicamente al livello hard. Qui potrete infatti investire i vostri risparmi per poter acquistare azioni dei parchi vostri concorrenti, e sfruttare così anche voi i loro guadagni. State però attenti perché anche gli altri potrebbero fare così con voi e acquistare il controllo del vostro amato parco divertimenti.

Non sei riuscito ad andare a Gardaland quest'anno? Allora costruiscitela sul tuo Saturn!

VENGHINO SIORI, VENGHINO!

Inutile dirlo: uno degli obiettivi principali di **Theme Park** è quello di per riempire il vostro parco con una serie di negozi e servizi a pagamento che attraggono numerosi visitatori e che contemporaneamente vi consentono di incassare un bel po' di soldi. Inizialmente potrete disporre di imprese abbastanza banali, come il botteghino dei gelati o quello delle patatine, ma col passare del tempo il vostro team di ingegneri, assieme alle attrazioni più emozionanti, vi fornirà anche in questo campo cose davvero interessanti.

FACCE DA SCHIAFFI

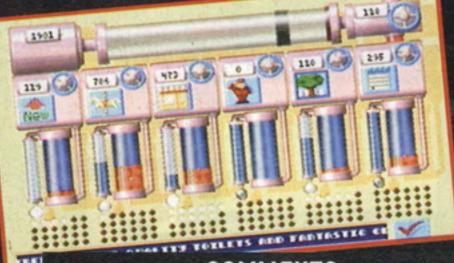
Il successo del vostro parco dipende anche dai componenti del vostro staff. Avrete infatti un mucchio di personaggi fra qui scegliere (molti di più rispetto alla versione a 16-bit), cosi da riempire il vostro parco di giocolieri e clown, ma anche di commessi e operai delle manutenzioni, salvo poi licenziarli in tronco e assumerne altri più qualificati, ma anche più costosi ed efficienti.

MEGACONSOLAND

Tranquilli, non pensiamo (ancora) di aprire un parco di divertimenti in cui le principale attrazione siano il naso di Puck o le urla disumane di BioMassa... Vogliamo solo parlarvi dei mini-filmati presenti in alcune giostre che vi consentono di vivere veramente il parco in prima persona. Potrete così spararvi una corsa mozzafiato sulle montagne russe o un giro nel labirinto. Tutto molto bello, peccato non influisca minimamente sul gioco.

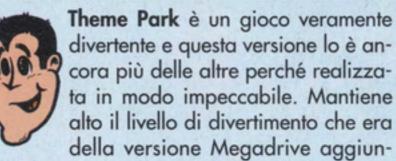
Non fate correre troppo quelle giostre o i vostri visitatori avranno problemi di stomaco...

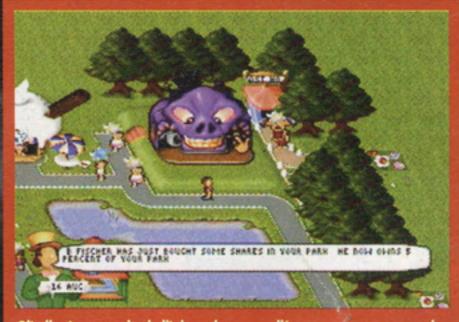
NON HO PIU' CORNETTI!

Un'altra possibilità che era stata eliminata nella versione Megadrive, ma che ritroviamo qua è la gestione del magazzino del parco. Dovrete infatti ricordarvi di ordinare costantemente tutto quello che vi serve, gelati, patatine, caffè, così da non rischiare di rimanere senza. E' un'operazione piuttosto ripetitiva che fortunatamente è inserita solamente ai livelli più alti di gioco: all'inizio infatti non dovrete preoccuparvi della spesa e i vostri negozi saranno sempre fornitissimi.

COMMENTO

C'è gente che crede che giochi del genere possano avere successo solo sui PC. Io non ne sono convinto e questa conversione per Saturn di **Theme Park** non fa che sostenere quanto penso. Infatti il gioco è di un'immediatezza disarmante e non ci vuole certo la scienza per riuscire a divertirsi fin dalla prima partita, molto più che nella versione per Megadrive. Se lo osservate distrattamente forse potreste pensare che le variazioni riguardino solamente l'aspetto grafico, ma la realtà è che i programmatori sono andati ben oltre. Ora i controlli sono molto più semplici anche se forse i programmatori potevano inserire qualche innovazione in più (come sembra sarà nella versione Playstation). Questo non toglie comunque che il gioco sia molto bello sia da vedere che da giocare, con una valanga di opzioni e di situazioni che non hanno nulla da invidiare ad altri titoli del genere. Penso che i patiti di questo tipo di giochi non potranno che amare questa conversione che fa di **Theme Park** per Saturn uno dei prodotti più interessanti di questo periodo.

Puck

COMMENTO

Theme Park è un gioco veramente divertente e questa versione lo è ancora più delle altre perché realizzata in modo impeccabile. Mantiene alto il livello di divertimento che era della versione Megadrive aggiungendo anche tutte quelle opzioni che non si erano potute includere in quel gioco. Certo sono particolari tutt'altro che secondari, ma in fin dei conti qualche optional in più ci sarebbe potuto scappare. Rispetto ad altre versioni di **Theme Park**, quelle 3DO e PC su tutte, questa è sicuramente quello più veloce e meglio controllabile, con un sistema di icone molto semplificato e immediato. La veste grafica è sicuramente spettacolare, grazie soprattutto ai mini-filmati sulle attrazioni, che rendono ancora più interessante un titolo già di per se buono. Se volete qualcosa che impegni un po' di più il vostro cervello dei vari **Rayman** e **MK3**, questo è sicuramente quello che fa per voi.

Simon

Gli alberi sono molto belli da vedere... e all'occorrenza possono anche sostituire i gabinetti

Theme Park

CASA PRODUTTRICE	BULLFROG
GENERE	SIMULAZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 82
▲ Chiara, limpida e molto funzionale, con diversi spunti spettacolari ma mai rendendo il gioco troppo confuso
▼ Qualche nuova prospettiva non avrebbe certo guastato

SONORO 74
▼ Con le potenzialità del Saturn sarebbe logico aspettarsi di più di qualche (ottimo) effetto sonoro e della musica di un organetto

GIOCABILITÀ 90
▲ Fin dalla prima partita vi troverete completamente calati nello spirito del gioco
▼ A volte si ha la sensazione di non avere tutto sotto controllo

LONGEVITÀ 89
▲ Nonostante non ci sia un fine vero e proprio nel gioco la possibilità di salvare e la sfida con gli altri parchi rendono sempre alto l'interesse

GLOBALE 90
Theme Park: come definirlo? Senz'altro come una delle migliori simulazioni finora uscite per Saturn

e d i m e d i a

SEGA SATURN PAL + VIRTUA FIGHTER
L. 999.000

GIOCHI SATURN PAL

BUG	L. 120.000	PANZER DRAGOON	L. 145.000
CLOCKWORKNIGHT	L. 110.000	PEBBLE BEACH GOLF	L. 120.000
DAYTONA	L. 145.000	VICTORY GOAL	L. 120.000
MYST	L. 120.000	VIRTU HYGLIDE	L. 119.000
DIGITAL PINBALL	L. 110.000	VIRTUA STICK	L. 125.000

MEGA DRIVE

BATMAN FOREVER	L. 99.900
MORTAL KOMBAT 3	L. 125.000
MICROMACHINES 2	L. 125.000
FIFA '96	L. 127.000
PRIMAL RAGE	L. 127.000
NHL HOCKEY '96	L. 115.000
LINGHT CRUSADERS	L. 115.000
PETER SAMPRAS TENNIS '96	L. 125.000
PGA TOUR GOLF '96	L. 115.000

GIOCHI GAME GEAR DA L. 25.000

LA PRIMA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA' CORTESIA,
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,
SCOPRICI CON LA CHIAMATA DIRETTA

TEL. 011/98.13.027 r.a.
FAX 011/98.13.105

e d i m e d i a

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Non vi è alcun dubbio che fin dalla sua prima apparizione su Megadrive il piccolo puntino rosso "made in 7-Up" fu subito considerato una sorta di star. In un brevissimo lasso di tempo infatti il caro **Cool Spot** riuscì a conquistarsi le simpatie di moltissimi videoplayer, diventando uno dei giochi più desiderati dagli amanti dei platform game di mezzo mondo. Ora con l'avvento di tutta una serie di nuove console era lecito aspettarsi che i ragazzi della Eurocom si sarebbero lanciati in una serie di conversioni. Naturale, direte voi. E' vero, la cosa strana però è che i programmatori abbiano deciso di abbandonare la struttura di gioco dell'episodio originale per produrre qualcosa di nuovo, di totalmente diverso e che sfruttasse effettivamente le capacità offerte delle nuove macchine a 32 bit. Così in **Spot Goes to Hollywood** sono sparite un sacco cose: non ci sono più i fondali sabbiosi sulla riva del mare, sono sparite le piattaforme ed anche la cara e vecchia grafica in 2D è stata sacrificata per far posto ad una nuova visuale in 3D isometrico. Non si tratta quindi di una versione riveduta e pompata dell'originale e nemmeno di un sequel con qualche livello in più. Quello che abbiamo qui infatti è un prodotto realmente nuovo, dotato di una struttura di gioco inedita e caratterizzato da una vasta serie di elementi totalmente assenti nell'originale. La trama di **Spot 2** è molto semplice e vede il nostro magico puntino rosso impegnato in un viaggio verso Tinseltown alla spasmodica ricerca del film che lo farà diventare una star di caratura internazionale. Il viaggio è lungo, tuttavia si conclude senza il benché minimo inconveniente e così il nostro Spot riesce a raggiungere i vari set cinematografici senza problemi. Una volta a destinazione però lo scenario cambia radicalmente con il nostro eroe che si troverà costretto ad affrontare tutta una serie di esseri malefici usciti proprio da quei film che avrebbero dovuto fare la sua fortuna! Ci troveremo così a vagare attraverso una vasta serie di scenari interamente in 3D isometrico eliminando nemici a destra e manca, risolvendo puzzle e, perché no, anche liberando qualche bella Spottina. Quindi ragazzi dimenticatevi pure tutto quello che credevate di conoscere in Spot e preparatevi per qualcosa di realmente nuovo e dannatamente cool.

LIVELLO 1

SHIP DECK

Il primo livello si apre con una suggestiva passeggiata sul ponte di una nave pirata. Raccogliete i vari bonus che troverete sparsi lungo il vostro cammino stando ben attenti a non farvi centrare da qualche cannonata. Utilizzate i barili per raggiungere i bonus normalmente inaccessibili e infine spolpate i granchi che troverete alla fine dello schema.

SHIP HOLD

Sotto il ponte della nave si trova la stiva. Qui verrete in contatto con tutta una serie di simpatici esserini (squali, granchi giganti, ecc. ecc.) che non vedono l'ora di trasformare il nostro Spot in un sugoso panino farcito. Inoltre ve la dovrete vedere anche con le precarie condizioni igenico-sanitarie della stiva senza dimenticare poi la possibilità di crolli e cedimenti strutturali vari.

UNDERWATER WORLD

Sotto le onde dell'oceano la luce solare dona nuove tinte e sfumature al mondo intero. Di conseguenza evitate di prendere a pugni il televisore nel tentativo di rimettere a posto la sintonia del canale e lanciatevi senza remore nell'esplorazione di questo mondo ricco di meraviglie ed insidie. Ricordatevi comunque che, visto che il nostro caro Spot non è un pesce, sarete dotati di una limitata riserva di ossigeno che potrà essere ripristinata sfruttando le varie bombole e le sacche d'aria che incontrerete lungo lo schema. E già...

LIVELLO 2

THE HAUNTED HOUSE

I problemi più grossi che Spot dovrà affrontare in questo livello saranno costituiti da una vasta serie di ragni giganti, di botole oltre che da un folto plotone di scheletri vaganti. Nel caso in cui vi troviate in difficoltà non dimenticate che ogni casa infestata che si rispetti è sempre fornita di qualche passaggio segreto, magari celato dietro una bella libreria oppure attivabile tramite lo spostamento di una serie di oggetti (che ne dite di tre bei vasi?). Classico!

SPOOKY CELLAR

Il secondo schema del livello ha inizio quando Spot scende dal primo piano della casa nella cantina. Nonostante le sue ridotte dimensioni questo stage risulta particolarmente ostico in quanto vedrà il nostro dolce puntino rosso impegnato in un'estenuante ricerca di chiavi, chiavette e chiavine grazie alle quali potrete aprire una vasta serie di porte, portoni e portine. Semplice, non vi pare?

PUMPKIN CASTLE

Il regno del terrore prosegue anche in questo livello che deve il suo nome alla presenza di una grossa zucca che cercherà di ridurre il nostro Spot ad una specie di enorme frittellone. A parte questo però anche sittale schema sarà caratterizzato dalla presenza di un vasto numero di puzzle costituiti sia da vari accrocchi meccanici che da una serie di piattaforme evanescenti. Puff!

COMMENTO

Non ho parole guys! I programmatori della Eurocom sono dei veri e propri geni! Pensate, si sono sbattuti talmente tanto da riusciti a produrre non solo un gioco galattico, ma addirittura un titolo che può tranquillamente rivaleggiare con la sua controparte su Saturn! Inoltre, come se ciò non fosse già più che sufficiente, sono anche riusciti nell'intento di dar vita ad un game realmente innovativo e che si differisce dall'episodio originale sia per struttura che per schema di gioco. In questa cart infatti il nostro caro Spot si troverà a vagare all'interno di un mondo realizzato interamente in 3D isometrico, caratterizzato dalla presenza di fondali da urlo e da una serie di sprite ottimamente animati. Ma questo non è tutto. Infatti la grande varietà di situazione ed ambientazioni nelle quali ci verremo a trovare (si va dalla grande azione del primo livello alla massiccia presenza di trabocchetti e puzzle della sezione Horror) fanno sì che questo **Spot Goes to Hollywood** risulti non solo un prodotto bello da vedere, ma anche un titolo divertente e per nulla monotono. Volendo proprio cercare un difetto potrei dirvi che, durante le prime partite, il particolare tipo di visuale potrebbe trarvi in inganno facendovi così giudicare in maniera errata la distanza che vi separa da un nemico o da una piattaforma. Tuttavia vi saranno sufficienti un paio di partite per fare l'occhio a questo nuovo "tipo" di gioco e allora sì che comincerete a divertirvi!

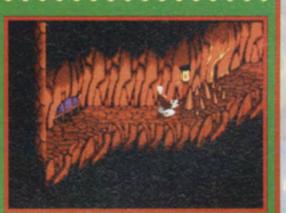
Shogun

LIVELLO 3

THE TEMPLE

Il terzo livello di gioco ripropone una serie di ambientazioni e di situazioni degne di un film di Indiana Jones. La vostra avventura ha inizio all'interno del territorio Azteco nel quale vi troverete a dover fronteggiare una serie di babbuini armati di lance e cerbottane. Fate anche molta attenzione a non farvi colpire da qualche bella noce di cocco vagante perché, se vi prendono sul crapone, non vi basterà ingollare una intera confezione di tranquillanti per farvi passare il mal di testa!

UNDER THE TEMPLE

Qui la situazione si fa davvero incandescente! Vi troverete infatti a dover fronteggiare una vasta serie di spiriti e demonietti vari senza dimenticare poi i vari pozzi di lava che dovranno essere abilmente saltati. Ocio a non cadere altrimenti vi ritroverete arrostiti in men che non si dica!

MINE CART RIDE

Dopo esser sopravvissuto al "Tempio del Dolore" tutto quello che vi resterà da fare non sarà altro che riuscire a sopravvivere ad una bella corsa a bordo di un carrello minerario. Tenete quindi ben d'occhio i vari segnali di pericolo che, di tanto in tanto, faranno la loro comparsa lungo il vostro tragitto ed agite di conseguenza. Una piccola distrazione e vedrete comparire sullo schermo una bella pozza di plasma, globuli rossi, globuli bianchi e piastrine!

LIVELLO 4

POST-NUCLEAR DAY

Nel quarto livello Spot continua il suo viaggio tra le macerie e le rovine del pianeta terra dopo l'olocausto nucleare. Qui vi troverete a dover fronteggiare uno Spotborg che, in perfetto stile Terminator, cercherà di atomizzarvi grazie all'ausilio di comedo e, quanto mai nefasto, lancia missili. Mentre ve la date a gambe fate attenzione a non pestare le varie mine che si trovano sparse qua e la lungo il livello: non fareste una bella fine!

SPACE BATTLE

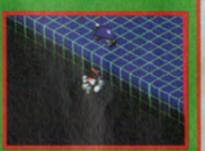
In questo schema il nostro Spot si troverà scaraventato nello spazio dove, dopo mille peripezie, raggiungerà un'enorme base spaziale. Riuscirà il nostro eroe a fermare l'impero? Sinceramente non lo so tuttavia non state a sbattervi più di tanto, qui infatti il vostro unico obbiettivo sarà quello di sopravvivere!

THE SPACE STATION

Una serie di piccoli droidi insieme ad una nutrita truppa di robot volanti costituiranno i principali avversari di Spot in questa terza sezione del quarto livello. Il vostro compito sarà quello di vagare qua e la per la stazione spaziale cercando di raggranellare il maggior numero di spot possibili. Una volta fatto ciò verrà il momento di incontrare lui! Come sarebbe a dire lui chi? Ma il caro Alien, e chi altri se no?

VIRTUAL WORLD

Per la serie "Realtà Virtuale a Manetta" il quarto stage si svolge all'interno dei circuiti di un mega computer da competizione. Qui il nostro Spot, a bordo di una potentissima motocicletta, dovrà cercare di seminare un losco individuo munito di un ciclomotore blu. Per riuscire nell'impresa vi toccherà sorpassare una vasta serie di ostacoli tra i quali si segnalano muri, barriere di energia, massi and so on. Ocio raga', non fatevi raggiungere, altrimenti saranno dolori!

COMMENTO

A essere sincero non mi sarei mai aspettato un titolo simile. Intendiamoci, non sto parlando della qualità grafica bensì del fatto che, per la prima volta da un sacco di tempo a questa parte, il sequel di un gioco risulta effettivamente un titolo diverso dall'originale. Sarebbe stato infatti relativamente facile per i ragazzi della Eurocom produrre un gioco strutturalmente identico al primo **Spot** (il che avrebbe evitato il rischio di beccarsi una cantonata micidiale!), ma loro hanno deciso di rischiare realizzando così un prodotto totalmente inedito, caratterizzato da un gameplay e da uno schema di gioco assolutamente innovativi. **Spot Goes to Hollywood** infatti risulta un eccellente mix di fasi tipicamente arcade con sezione pullulanti di puzzle e trabocchetti vari il che rende questo prodotto un titolo assai vario e coinvolgente. L'unico inconveniente del gioco deriva dalla particolare prospettiva che, in alcuni casi, potrebbe trarvi in inganno facendovi mal giudicare la distanza che vi separa da uno ostacolo oppure "ignorare" alcune locazioni apparentemente inesistenti. Sostanzialmente si tratta di due piccoli difetti che però, durante le prime partite, potrebbero risultare accentuati dalla non abitudine a questo tipo di visuale. In questo caso non scoraggiatevi e andate avanti a giocare: potrete così fare conoscenza con un mondo interamente nuovo che vi farà passare ore ed ore di sano divertimento. Concludendo non posso far altro che consigliare questo prodotto a tutti gli amanti del genere possessori dell'add-on Sega augurando loro che le prossime produzione per la loro macchina possano avvicinarsi ai nuovi standard dettati da questo game. E vai così...

CASA PRODUTTRICE
EUROCOM

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 91

▲ I vari fondali del gioco sono stati realizzati con una cura e una quantità di dettagli semplicemente incredibile, inoltre i vari sprite risultano molto ben definiti e ottimamente animati

SONORO 85

▲ Musiche esaltanti ed effetti sonori perfettamente in tema. Ecco uno di quei titoli per cui vale veramente la pena lavarsi le orecchie!

GIOCABILITÀ 89

▲ Si tratta di un mondo totalmente nuovo
▼ Nelle prime partite la visuale isometrica potrebbe giocarvi qualche brutto scherzo

LONGEVITÀ 90

▲ Il buon numero di stage e la grande varietà degli scenari costituiscono una sfida che dovrebbe dare del filo da torcere a più di un videogiocatore

GLOBALE 90

Finalmente un seguito che non copia pedissequamente l'originale, ma che ne segue il buon livello qualitativo. Mi avete seguito?

Ecco i grandi premi del CONCORSO FUTURA TI PREMIA:

DEFEND CD

Questar MicroHelp

3 scooter
KB 50 Kymco

1000 raccoglitori
Defend CD by E.DI.PI.

Accessori cellulari
AC Unicell

200 pacchetti
software Uninstaller by Questar

2 Expander Tone
Generation TG 300 by Yamaha Musica Italia

2 diffusori acustici
AMB 350 by H.A.R.P.

1 chitarra
Ovation Celebrity De Luxe con custodia by M. Casale Bauer

4 PC
Action Tower Multimedia 486 dx2,66Mhz by Epson Italia

1 World Box
Midi Text Player completo di 20 floppy disk top quality e software WB Edit per MS-DOS da Midisoft

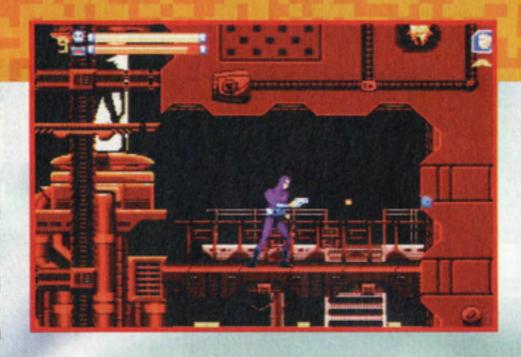
1 chitarra
860 L BK Challenge (imitazione Les Paul) **con distorsore** XXL SANS AMP (Tech 21) by CB Music

1 settimana
in Kenia
Multiproprietà da First Time Share, International

80 Futura Games
i migliori videogiochi per tutti i PC con software originale e istruzioni in italiano

100 abbonamenti
alla vostra rivista Futura Publishing preferita

IL FUTURO NELL'EDITORIA OGGI

Ai più il nome di questo tizio mascherato non dirà nulla, ma chi spende centinaia di migliaia di lire in comic books presso le rivendite specializzate sarà colto da un leggero fremito alle palpebre, come se fosse stato loro iniettato del Pentothal. Phantom infatti è un super-eroe dei fumetti che negli anni '60 ebbe anche una propria serie a cartoni animati, una di quelle in cui tutti rimangono immobili e a muoversi sono soltanto le labbra. Il Nostro in seguito pensò bene di associarsi a Flash Gordon per formare la squadra dei Difensori della Terra. Adesso si è tolto dal gruppo per tentare la fortuna nel mondo videoludico. Il gioco del suo debutto è, cosa per nulla strana ad apprendersi, un platform d'azione. Phantom deve affrontare orde di malvagi automi scatenati dal supercattivo di turno e salvare il mondo, o quello che è. Per espletare più facilmente il proprio improbo compito, il Nostro si avvale di una pistola (con munizioni limitate), un paio di pugni e di gambe (da usare quando dette munizioni finiscono) ed una specie di fune oscillante tipo la frusta di Indiana Jones. Per usare questo strumento basta saltare verso l'alto, puntare il joypad nella direzione in cui lo si vuole lanciare e premere il tasto giusto. Ed ecco la fune fendere l'aria e attaccarsi alla piattaforma più vicina, permettendo così al buon Phantom di stare sospeso, dondolare, gettarsi a terra oppure penzolare sparando nel contempo a cose e persone. Ma questa è solo parte della storia. Phantom infatti può disporre di numerose altre armi che però non sono facilmente acquisibili. Una volta ottenute, comunque, possono essere selezionate usando la schermata che appare inserendo la pausa.

COMMENTO

Giocando a **Phantom 2040** non si può fare a meno di essere colti da un acuto senso di deja vu. Il gioco deve infatti molto a **X-Men**, nonché a un centinaio di altri titoli del genere! Come se ciò non bastasse, **Phantom 2040** è privo di emozioni e, quel che più importa, di giocabilità. Se cercate un nuovo valido esempio del genere, vi consiglio di distogliere lo sguardo da questa monnezza e di fissarlo su **Comix Zone**.

Fabio

CASA PRODUTTRICE	VIACOM
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1

GRAFICA 89

▲ Avvincenti la presentazione e le schermate interlivello, con immagini in puro stile fumetto
▼ Meno esaltante la parte dinamica

SONORO 83

▲ Nulla di eccezionale, ma comunque dignitoso

GIOCABILITÀ 61

▼ I comandi di salto sono un po' capricciosi ed erratici, e le animazioni sono prive di spessore interattivo

LONGEVITÀ 50

▼ Troppo noioso per il suo bene

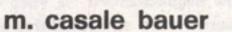
GLOBALE 58

Un titolo che ci poteva essere tranquillamente risparmiato

REGOLAMENTO FUTURA PUBLISHING SRL indice un concorso a premi tra i lettori delle proprie riviste. Il concorso avrà inizio il 1°settembre '95 e terminerà il 31 dicembre '95. L'assegnazione dei premi avverrà alla presenza di un incaricato dell'Intendenza di Finanza il 29 febbraio '96 presso gli uffici Futura Publishing siti in Bresso via XXV Aprile numero 37.

Futura Publishing pubblicherà all'interno delle proprie riviste FUTURA MUSIC, PC PLAY, PC PRATICO, MEGA CONSOLE, SUPER CONSOLE, PC PLAY, CD ROM OGGI targate settembre, ottobre, novembre e dicembre 1995 un annuncio pubblicitario dedicato al concorso nonché la cartolina e, ogni mese, su ogni rivista, un bollino da ritagliare. Per partecipare è sufficiente raccogliere 8 bollini differenti e incollarli sull'apposita cartolina, compilarla con tutti i dati e spedirla a Futura Publishing. Tra tutte le cartoline spedite entro il 31 dicembre 1995 (farà fede il timbro postale) verranno estratti i 1500 vincitori. Resta inteso che non potranno partecipare al concorso i dipendenti Futura Publishing né i loro famigliari. I vincitori verranno avvisati a mezzo raccomandata entro e non oltre il 30 marzo 1996. L'elenco dei vincitori sarà pubblicato sulle riviste sopra citate nei mesi di marzo e aprile 1996. **I premi sono indicati di seguito**

- **1°/2°/3° estratto** 1 scooter KB 50 Kymco
- **4° estratto** 1 settimana in Kenia Multiproprietà da First Time Share, International
- **5°/6°/7°/8° estratto** 1 PC Action Tower Multimedia 486 dx2,66Mhz by Epson Italia
- **9° estratto** 1 chitarra Ovation Celebrity De Luxe con custodia by M. Casale Bauer
- **10° estratto** 1 chitarra 860 L BK Challenge (imitazione Les Paul) con distorsore XXL SANS AMP (Tech 21) by CB Music
- **11°,12°estratto** Expander Tone Generation TG 300 by Yamaha Musica Italia
- **13°,14°estratto** un diffusore acustico AMB 350 by H.A.R.P.
- **15° estratto** World Box Midi Text Player completo di 20 floppy disk top quality e software WB Edit per MS-DOS da Midisoft
- **16° al 215° estratto** 1 pacchetto software Unistaller by Questar
- **dal 216° al 315° estratto** accessorio per telefonia mobile A&C Unicell
- **dal 316° al 1315°estratto** raccoglitori Defend CD by E.DI.PI.
- **dal 1316° al 1415° estratto** un abbonamento alla vostra rivista Futura preferita
- **dal 1416° al 1500°** un magnifico Futura Games

FUTURA PUBLISHING RINGRAZIA:

Grafica e giocabilità sono parametri fondamentali per un videogioco, ma troppo spesso capita che alla presenza di uno venga sacrificata quella dell'altro. Al momento di comprare un nuovo gioco si è allora costretti a scegliere quale senso soddisfare: la vista o il "tatto". Fortunatamente, il trend attuale sembra volgere sempre più a favore di un matrimonio tra i due, al quale non viene quasi mai negata una dote fatta di felice sonoro ed elevata durata. A rappresentanza di tali lieti eventi, la chiesa di **Mega Console** è orgogliosa di presentare il nuovo titolo Codemasters, **Super Skidmarks**, ambientato in un'interpretazione fantasiosa del mondo delle corse. In altre parole si tratta di un giochino molto arcade, che, a differenza di molti altri titoli, cerca un'estrema contiguità alla realtà. Infatti, pur basandosi su gare tra macchinine su tracciati densi di curve paraboliche, trampolini e ostacoli molto fantasiosi, il comportamento dei mezzi e la grafica che li costituisce sono tali da rendere il gioco il più realistico possibile. Con un ottimo uso delle sorgenti di luce e l'ausilio di altre tecniche sofisticate si è riusciti a dare profondità e tridimensionalità pura alle folli corse di vetture da F1 su tracciati sconnessi e irti all'inverosimile. Ma le situazioni di guida sono tanto estreme quanto varie, perché il giocatore non viene solo fornito di quattro situazioni ambientali differenti, ma anche di ben quarantotto circuiti su cui gareggiare con uno dei dodici veicoli disponibili. L'unica pecca riguarda l'impossibilità di scegliere liberamente la pista, ma il fatto di poterli giocare in rassegna nel modo "single-race" attenua non poco questo piccolo limite. Il gioco è mostrato con inquadratura "a volo d'aquila", che oltre ad essere molto spettacolare, si dimostra assai pratica per i principianti, dal momento che la vasta fetta di circuito inquadrata rende meno necessaria la memorizzazione della locazione delle curve. Ovviamente una piccola conoscenza dei tracciati è d'obbligo per prestazioni di alto livello, ma questo fattore non è determinante come in altri giochi, ad esempio **Micro Machines.** Lo scotto di questa scelta è piuttosto evidente: le dimensioni delle macchinine risultano infatti eccessivamente ridotte, rendendo abbastanza difficoltoso l'apprezzamento della direzione presa nelle curve. Un disagio comunque mitigato dalla stessa grafica, che dettagliata al punto giusto, è tale da rendere sempre chiara la posizione della vetturina. Del resto avere una nitida visione del mezzo è vitale per impostare al meglio la traiettoria con la quale affrontare le curve, soprattutto considerando la difficoltà di evitare sbandate oltre misura che fanno perdere secondi preziosi. Ecco, se esiste un difetto nella giocabilità, certamente riguarda la difficoltà di manovra, che richiede esperienza e tanta, tanta pazienza. Non che il gioco non sia immediato, sia chiaro, ma per avere la meglio sugli altri cinque agguerritissimi concorrenti, sempre pronti ad urtarvi per crearvi problemi, si deve attraversare obbligatoriamente il frustrante tunnel dell'allenamento. Poco male, visto che le gratificazioni sono elevate e non tardano affatto ad arrivare. Quindi, se siete tenaci e non vi date mai per vinti, con **SS** potrete avere delle lunghe giornate di divertimento allo stato bravo. Per i più rinunciatari... Beh, lo consiglio ugualmente, a patto che ad ogni gara persa la smettano di frignare!

Lo split screen verticale, "alla Off Road Interceptor" è discreto, ma non eccezionale

Lo split screen in quattro: consigliato solo a chi ha più di undici diottrie e può permettersi di perderne un paio...

PER LE GRANDI COMPAGNIE...

Una delle possibilità più apprezzabili del gioco è senza dubbio quella di poter giocare con uno o tre amici, senza che sia necessario andare a comprare un costosissimo adattatore. Infatti, la cartuccia è venduta nel celebre formato della J-cart, provvista cioè di due supplementari prese per joypad. La cosa curiosa riguarda però la scelta della suddivisione dello schermo, che per due giocatori può essere tripla, mentre per quattro è solamente duplice. Se si gioca in due si può optare per uno split-screen orizzontale o verticale, oppure per un singolo schermo che segue il giocatore umano più avanzato, con l'irrealistico trascinamento in avanti di quello che rimane troppo indietro. Tale possibilità viene data anche nel modo a quattro giocatori, in alternativa ad uno scomodissimo split-screen in quattro ridottissime parti, troppo piccole sia per vedere la pista, che per non confondersi con una delle sezioni avversarie. A parte questo inconveniente il risultato è accettabile e il divertimento non manca di certo, nonostante non si riveli il meglio in circolazione.

La partenza in Super Skidmarks è un vero e proprio casino su quattro ruote...

CHE BEL PRATO!

Solitamente quando si è alle prese con avversari che non danno un attimo di tregua è difficile dare uno sguardo oltre la strada, ma vale la pena perdere almeno per una volta e ammirare la cura grafica che arricchisce il paesaggio. Accanto ad alcune piste sono posteggiati Tir, in altre mucche; i tifosi, poi, sono assiepati ovunque: nei prati, sui ponti e, molto incautamente, nelle aiuole che fungono da boe per i concorrenti. Nulla di importante, certo, ma senz'altro un tocco di classe.

Un uomo solo su una vettura rossa al comando: no, non è Jean Alesi, ma Log;

DODICI PICCOLE SCHEGGE

A rompere uno schema di gioco per sua natura non troppo vario ci pensa principalmente il vasto assortimento di macchinine disponibili, che a conti fatti ammonta alla bellezza di dodici esemplari. La diversità non investe solo la disuguale conformazione della carrozzeria, ma ovviamente il comportamento che ognuna ha in base alla sua natura. Il livello di tenuta di strada, di accelerazione e di velocità cambia da modello a modello. Così, alla facilità di guida di una Mini, si contrappone l'ingovernabilità di una velocissima Formula Uno, mentre alla potenza di un fuoristrada, spesso si alternano gare di prototipi molto aerodinamici. Ovviamente per ogni tipo di mezzo è stata disegnata una pista adeguata, ma la frenesia della rincorsa alla prima posizione, la paura di essere urtati dagli avversari in fase di impostazione delle curve, il piacere di speronare chiunque osi sorpassarci e l'autocompiacimento di essere arrivati primi sono tutte sensazioni comuni ad ogni tipo di gara. E noi, dal canto nostro, non possiamo che esserne felici.

COMMENTO

Super Skidmarks non è affatto un gioco facile, né tantomeno un gioco per tutti. Potrebbe bastare questo per dirla tutta su questa cart, eppure non riesco a fare a meno di sottolineare alcuni aspetti fondamentali. Come realizzazione tecnica non c'è nulla che non vada: il sonoro non è assordante e la grafica ha tinte gradevoli e confortanti. E' la scelta del livello di difficoltà che mi lascia perplesso, in quanto poco calibrato e di non pratico approccio. Per i cow-boy del joypad questo non si rivela affatto un problema, anzi, è quasi impossibile trovare un riscontro di queste affermazioni nel gioco. Il discorso cambia invece per i semplici videogiocatori, che se non trovano riscontri immediati in termini di soddisfazione, possono facilmente perdere le staffe. In realtà si tratta solo di prenderci un po' la mano, come tutte le cose di questo mondo, quindi non me la sento di precludere l'acquisto della cartuccia a nessuno. Del resto non siamo mica nati tutti "imparati"...

Log

COMMENTO

Quello che la Codemasters ci ha proposto è un gioco molto bello, tanto divertente e infinitamente coinvolgente. Il comportamento delle macchine è spassosissimo, con quel particolare modo di sbandare in curva o di aggrapparsi al cielo dopo un salto da un trampolino. La possibilità di contrastare l'avversario a forza di urti è poi il massimo del piacere, soprattutto quando si riesce a mandarlo dritto contro le barriere. Ovviamente tale piacere cresce in modo esponenziale quando il malcapitato è un amico, visto che ai dispetti computerizzati si possono accompagnare i ben più pesanti sfottò reali. Quando poi si è in quattro si perde di vista lo scopo del gioco, sostituito dalle zuffe a mo' di autoscontro. Peccato solo per lo scarso rendimento dello split-screen, ma tuttavia non riesco ad immaginare un modo migliore per far gareggiare quattro persone contemporaneamente in un gioco del genere. In definitiva si tratta di un gioco per tutti, divertente al punto giusto e longevo all'inverosimile.

Simon

GRAFICA 90

▲ Le macchine sono realizzate bene e danno una vera sensazione di tridimensionalità. Gli elementi del paesaggio sono carini e divertenti

SONORO 80

▲ L'aspetto migliore del parametro è la non aggressività della musica e degli effetti
▼ Si poteva fare di meglio

GIOCABILITÀ 85

▲ Il controllo delle vetture è molto divertente quando si prende la mano...
▼ ...prima di allora sembrano ingovernabili

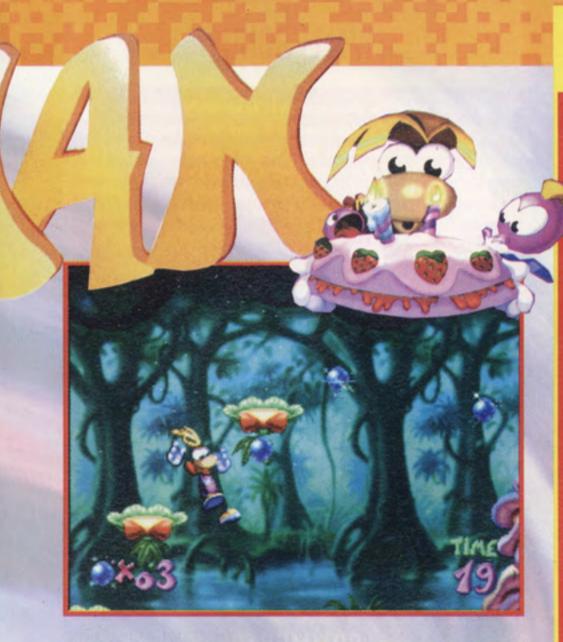
LONGEVITÀ 93

▲ Quarantotto piste, dodici veicoli, modo a due e quattro giocatori... Cos'altro si può volere?

GLOBALE 89

Un gioco molto divertente e ben realizzato, che richiede però un po' di pratica prima di rivelare i suoi aspetti migliori

RAYM

I personaggi dei platform game, solitamente, vivono in mondi abbastanza diversi dal nostro pianeta, solitamente caratterizzati dalla presenza di situazioni ambientali o di abitanti veramente particolari. Non fa ovviamente eccezione il pianeta in cui è ambientato **Rayman**, il primo titolo realizzato dalla UbiSoft per la console a 32-bit di casa Sega. Tra tutte le caratteristiche peculiari di questo mondo la più importante è senza dubbio il fatto che la pace e la tranquillità siano dovute alla presenza di una particolare molecola, denominata "Grande Protone" attorno al quale ruotano gli electoons. Ovviamente, trattandosi di un platform game appare subito evidente che la pace e l'armonia non possano durare particolarmente a lungo e, puntualmente, ci troviamo infatti a dover affrontare una nuova e terribile minaccia. Il malvagio Dottor Dark ha ignobilmente rubato il protone dopo aver sconfitto Betilla (la fata che era posta a sua difesa) e ora gli electoons, senza un nucleo a cui avvicinarsi, si ritrovano a vagare nel mondo. Non è questa l'unico problema causato dal rapimento del protone. Dal momento della sua sparizione infatti le forze del male hanno cominciato a invadere il pianeta e ora il solo modo per far ritornare la pace è quello di ritrovare e sconfiggere il Dottor Dark. Per questa missione è stato scelto un abitante del pianeta di nome appunto Rayman che, grazie all'aiuto di Betilla (che i particolari momenti del gioco dona al nostro eroe dei nuovi poteri), deve riuscire a superare gli oltre sessanta livelli che compongono il gioco. In ogni stage sono presenti sei gabbie contenenti electoons, che Rayman deve riuscire a rompere (tutti gli electoons devono essere recuperati se si vuole affrontare l'ultimo livello). Alcuni di questi prigionieri sono facili da trovare: alcune gabbie infatti sono visibili, ma non sono facilmente raggiungibili, mentre altre gabbie compaiono solamente quando si passa attraverso un particolare punto. Proprio per questo tornare a visitare un livello che, almeno teoricamente, si era già completato risulta un fatto molto importante, soprattutto dopo che Rayman ha guadagnato una nuova abilità. Infatti, almeno inizialmente, il nostro eroe è dotato solamente dei suoi pugni e della possibilità di saltare ma, dopo aver superato alcuni particolari livelli, Betilla gli regala una nuova abilità quale, ad esempio, la capacità di raccogliere oggetti per poi lanciarli, di usare le sue orecchie come pale di elicottero o addirittura di correre. Si tratta quindi di un platform game nel quale non mancano tutte le caratteristiche tipiche dei titoli di questo genere. Rimane solo da sottolineare che, oltre a una giocabilità veramente eccellente anche la realizzazione tecnica è veramente impressionante (in particolar modo la grafica è eccezionale, ottimamente colorata e animata). Rimane infine da dire che anche la longevità si attesta su livelli veramente alti, soprattutto se consideriamo che per terminare il gioco è necessario recuperare tutti gli electoons.

BLUEBERRY FIELDS FOREVER

Nella foresta incantata sono molti i frutti che potrete trovare. Alcune bacche, per esempio, cadono dagli alberi e, una volta raggiunta la terra, possono essere utilizzate da Rayman in differenti modi:

STEP
E' possibile utilizzare le bacche come delle piccole piattaforme per raggiungere zone del livello altrimenti inaccessibili

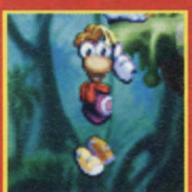
RAFT
Le bacche scoppiano negli stagni oscuri e pericolosi

RIDE
Le bacche possono essere utilizzate per attraversare facilmente alcune zone particolarmente spinose

BOMB
Una bacca sulla testa disorienta momentaneamente un nemico e permette di eliminarlo in maniera più rapida e tranquilla

OH, CHE BELLO MAZZUOLAR...

L'unico alleato su cui Rayman può contare in questa difficile missione è la fatina Betilla. Infatti, anche se Betilla non è abbastanza forte da sconfiggere Darkman da sola, si rivelerà molto utile visto che, dopo aver superato alcune zone donerà al nostro eroe una nuova capacità. Questi poteri permettono a Rayman di esplorare aree precedentemente irraggiungibili e quindi di trovare altri Electoons. Per questo motivo, alcuni livelli che sono già stati completati, meritano di essere visitati ancora una volta dopo che si è guadagnato un nuovo potere. Ecco una rapida descrizione delle azioni che Rayman è in grado di compiere:

PUNCH
Il primo potere di cui è dotato il nostro eroe. I pugni di Rayman sono fondamentali per sconfiggere gli scagnozzi del malvagio Darkman. La potenza e la gittata del colpo dipendono dalla pressione del tasto sul joypad (più viene premuto, maggiore è la forza del colpo).

GRAB
Questo abilità permette a Rayman di aggrapparsi ai bordi delle piattaforme e offre quindi al nostro eroe un piccolo margine di errore quando si deve eseguire un salto particolarmente lungo e difficile e, nei livelli più avanzati, si rivela indispensabile per superare alcune fasi di gioco.

CHOPPER
Una volta guadagnata questa abilità Rayman può utilizzare le proprie orecchie come le pale di un elicottero. Per questo motivo il nostro eroe è in grado di eseguire balzi ancora più lunghi e, in alcuni livelli, di raggiungere zone altrimenti inaccessibili.

SWING
I numerosi anelli che si possono incontrare durante il gioco rivelano il loro scopo quando Betilla dona a Rayman il potere denominato Swing. Grazie a questa abilità il nostro eroe è infatti in grado di aggrapparsi agli anelli e di utilizzarle come piattaforme.

RUN
Solo nelle sezioni più avanzati del gioco questa abilità viene messa a disposizione di Rayman. E' molto importante perché permette di prendere la rincorsa e di eseguire quindi salti più lunghi.

W LA MUSICA

Sono molti gli strumenti musicali che Rayman può incontrare nel corso della sua lunga e difficile missione. Alcuni sono dei nemici che cercano di eliminare il nostro eroe mentre altri invece fanno semplicemente parti del fondale dei livelli. ecco comunque una rapida descrizione di una parte di questi strumenti

DRUMSTICK
Rayman deve semplicemente passare sotto queste bacchette della batteria al momento più opportuno cercando di evitare di venire schiacciato.

SNARE DRUM
Il fatto che un tamburello possa indossare degli occhiali da sole è una cosa che non interessa a nessuno. Certo che se il tamburello in questione è anche grosso e cattivo e, soprattutto, ha una gran voglia di mettervi le mani addosso allora la situazione cambia notevolmente, non vi pare?

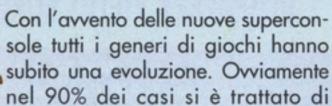
BUGLES
Anche le trombe fanno la loro comparsa in alcune scene del gioco. In una delle sequenze più complesse di tutto il gioco bisogna compiere un difficoltoso zig zag tra di loro

CYMBALS
I piatti fanno una breve comparsa nella fase finale di un livello.

MARACAS
Diversi tipi di maracas fanno la loro comparsa all'interno del gioco: alcune rimbalzano sullo schermo mentre altre decollano come dei missili.

LIVELLI BONUS

In particolari sezioni di gioco è possibile incontrare un mago che, dietro il pagamento di una misera somma di sfere blu, permette al nostro eroe di partecipare a un bonus game. Questa è semplicemente una fase in cui si ha la possibilità di guadagnare delle vite extra raccogliendo un determinato numero di oggetti in un tempo prestabilito. Per la ricompensa che offrono, la difficoltà di questa sezione è particolarmente elevata. Da sottolineare infine che è possibile tornare dal mago tutte le volte che si desidera.

COMMENTO

Con l'avvento delle nuove superconsole tutti i generi di giochi hanno subito una evoluzione. Ovviamente nel 90% dei casi si è trattato di semplici migliorie grafiche la più gettonata delle quali è, indubbiamente, il 3D. Così adesso molte persone si aspettano di vedere un sacco di titoli in 3D; tuttavia sono fermamente convinto che qualunque macchina, per quanto potente possa essere, avrà sempre bisogno dei classici platform game bidimensionali. **Rayman** è un eccellente esempio di quanto questo genere di giochi possa ancora risultare divertente ed intrippante. Graficamente parlando si tratta di un titolo veramente massiccio dotati di una serie di sprite e fondali realizzati in maniera semplicemente magistrale. Inoltre i 70 livelli che compongono il gioco oltre a risultare discretamente impegnativi presentano anche tutta una serie di variazioni in grado di mantenere desto l'interesse del giocatore anche dopo lunghe sessioni di gioco. Una delle caratteristiche più interessanti di **Rayman** comunque deriva dalla capacità del nostro sprite di apprendere nuove abilità (come volare, lanciare noci, piantare fiori ecc. ecc.) che potranno essere utilizzate sia per superare nuovi ostacoli sia per raggiungere zone e oggetti situati in livelli già passati. Buono infine anche il sistema di salvataggio che, grazie ad una serie di Restart Point, fa si che il game non risulti né troppo facile, né troppo difficile eliminando così le possibilità di finire il gioco troppo rapidamente oppure di abbandonarlo a causa di un passaggio maledettamente difficile. E vai così!

Shogun

PESANTI 'STI FAGIOLI...

Nella sua missione Rayman non viene aiutato solamente dalla piccola fata Betilla. Nelle paludi infatti Rayman incontra Tarzyan, un abitante della foresta che si rivela fondamentale per il proseguimento della sua missione. Tarzy regala infatti al nostro eroe dei semi magici che servono a far nascere e crescere in maniera istantanea delle piante. In un livello infatti Rayman si trova a dover affrontare un'inondazione e l'unico modo che ha di sfuggire è proprio quello di utilizzare i semi per arrivare nella parte più alta della palude.

START
RAYMAN
OPTIONS

CASA PRODUTTRICE
UBISOFT

GENERE
PIATTAFORME

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 92

▲ Lo sprite di Ray (così come quello degli altri personaggi) è ottimamente definito, colorato e animato. Eccezionali anche i fondali

SONORO 90

▲ Oltre cinquanta musiche alcune delle quali veramente eccellenti. Buoni anche gli effetti sonori

GIOCABILITÀ 90

▲ I diversi stili di gioco garantiscono una buona varietà di situazioni

LONGEVITÀ 90

▲ Per terminare il gioco è necessario trovare tutti gli electoons che si trovano in ogni livello; alcuni stage inoltre sono abbastanza complessi

GLOBALE 90

Senza dubbio uno dei migliori titoli attualmente disponibili per Saturn sia per quello che riguarda la realizzazione tecnica che per la giocabilità

COMMENTO

Dire che **Rayman** sia uno dei migliori platform game disponibili attualmente per Saturn può sembrare un'affermazione abbastanza banale, soprattutto se consideriamo la scarsa quantità di titoli del genere disponibili per la nuova console Sega ma, effettivamente, si tratta delle pura verità. **Rayman** è infatti un gran titolo caratterizzato fondamentalmente da una realizzazione tecnica veramente impressionante. Le musiche e gli effetti sonori sono di buonissima fattura, ma l'aspetto migliore è senza dubbio la grafica che, sia nei fondali (ottimamente definiti e colorati) che negli sprite (eccezionali soprattutto le animazioni) si attesta su livelli di eccellenza. Fortunatamente i programmatori della UbiSoft non si sono però dimenticati della giocabilità e della longevità. Eh sì, perché, oltre che bello da vedere Rayman è anche molto piacevole da giocare. Le diverse situazioni di gioco (livelli a scrolling orizzontale, verticale e così via) unite alla possibilità di apprendere nuove azioni rendono la struttura più varia e meno monotona. La longevità, infine, è garantita dalla presenza di oltre sessanta livelli di gioco, alcuni dei quali discretamente complessi, e dalla possibilità di salvare la partita in corso (così da non dover ricominciare la partita dall'inizio ogni volta). Si tratta quindi di un titolo particolarmente ben riuscito e che tutti i possessori di Saturn amanti dei platform game dovrebbero seriamente prendere in considerazione come futuro acquisto.

End

出たな!! TwinBee DELUXE PACK

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION
PER IL CD

In dieci anni **TwinBee** è passato dai coin-op a tutte le console del panorama nipponico senza mai toccare le macchine Sega: ora, in occasione del decimo anniversario dell'uscita del primo titolo della serie, la Konami ha deciso di lanciare il suo personaggio più rappresentativo sul Saturn con una compilation che comprende gli ultimi due coin-op usciti: **Detana!! TwinBee e TwinBee Yahoo.**

Usciti nelle sale giochi rispettivamente nel 1991 e nel 1995, i titoli sopracitati sono due sparatutto a scrolling verticale caratterizzati da un'estrema demenzialità di situazioni e personaggi unita ad un buon sistema di gioco tanto da permettergli di evidenziarsi tra i vari shoot'em up usciti fino ad oggi. Impersonando i due piloti Lit e Pastel dovrete guidare i supermecha TwinBee e WinBee attraverso i vari livelli arricchiti, soprattutto nel secondo titolo, da vari effetti speciali quali looping ed arrampicate fino a raggiungere i soliti boss di fine livello che vi affronteranno con le armi più assurde a loro disposizione.

La versione per il Saturn di questi due sparatutto si avvicina molto a quella del coin-op, salvo alcuni vistosi rallentamenti, e in più offre un'introduzione animata (non in full motion però) di tutto rispetto e varie gag animate tra un livello e l'altro. Il risultato è un buon gioco pensato per un pubblico giovane, e quindi di difficoltà non elevata, ma senz'altro appassionante specie se giocato in doppio.

Le scenette d'intermezzo fanno spesso e volentieri morire dalle risate...

Un maiale che sputa fuoco dalle narici? Sono pazzi questi giapponesi...

COMMENTO

Hmmm... Capisco che la serie di **TwinBee** sia stata realizzata per una fascia di età non troppo elevata, ma la difficoltà di questo gioco è eccessivamente bassa: grazie ai continue infiniti potrete finirlo senza troppa fatica in una quarantina di minuti. Siccome quando si viene colpiti si comincia esattamente dal punto in cui si è stati abbattuti a volte non ci si accorge nemmeno di aver perso una vita oppure un credito e si è naturalmente portati a continuare. Una nota positiva è riscontrabile nel sonoro che, anche se non registrato su traccia, è di ottima qualità, a dimostrare le eccezionali capacità musicali del Saturn; probabilmente i programmatori hanno scelto questo tipo di riproduzione del sonoro per ridurre al minimo i caricamenti. Per finire, considerando i due titoli della compilation abbiamo ben tredici livelli farciti di umorismo sfrenato e nemici inverosimili; se avrete la forza d'animo per non usare i crediti a vostra disposizione **TwinBee Deluxe Pack** non mancherà di divertirvi.

Log

I mostri di fine livello sono il vero mito di TwinBee Deluxe Pack...

DETANA!! TWINBEE

Il secondo coin-op ispirato alla simpatica navicella antropomorfa della Konami dimostra senz'altro la sua età in quanto manca di quegli effetti speciali tipici dell'ultima generazione di shoot'em up, ma resta comunque molto giocabile e avvincente anche grazie alle varie armi e i numerosi power up a disposizione. Essi sono rappresentati da campanelle che variano il loro colore a seconda di quanto vengono colpite: ad ogni colore corrisponde un tipo di power-up differente che varia dalle barriere protettive ai booster. Il problema consiste nel riuscire a scegliere il tipo desiderato nella furia del combattimento in quanto con l'enorme quantità di proiettili su schermo le malefiche campanelle continueranno a mutare senza sosta fino a rompersi diventando inservibili. Il vostro arsenale comprende un cannone con il quale potrete sparare sia in una che in tre direzioni diverse e delle bombe, sganciabili con le braccia, per colpire i bersagli al suolo; è inoltre possibile caricare al massimo il vostro armamento principale in modo da poter scagliare un enorme TwinBee infuocato contro i vostri nemici. In alcuni casi potrete anche chiedere la collaborazione di Guinbee che, a seconda di come verrà impiegato, aumenterà il vostro potere di fuoco oppure fungerà da smart bomb distruggendo tutti i nemici sullo schermo. E' inoltre disponibile un servizio di pronto soccorso in caso veniate colpiti dal fuoco nemico, permettendo così al vostro mecha di riguadagnare l'uso delle braccia altrimenti inservibili.

TWINBEE YAHOO!

Apparso nelle sale giochi qualche mese fa **Yahoo!** è l'ultimo coin-op di TwinBee realizzato. I miglioramenti rispetto alla precedente versione sono molti sia dal punto di vista grafico che del sistema di gioco.
Gli sprite dei boss sono molto grossi e ben animati, e vi sono molti effetti di deformazione dei fondali che per altro risultano molto più profondi e realistici. Il numero di armi a disposizione e drasticamente aumentato: ora, assieme all'armamento originario, avete a disposizione cannoni vulcan, laser multidirezionali, bazooka, lanciafiamme e bombe a dispersione oltre che all'onnipresente smart bomb vivente, GuinBee.
All'inizio del gioco potete, inoltre, selezionare il tipo di arma a caricamento tra le quattro a disposizione che consistono in un mega TwinBee infuocato già visto nella precedente versione, un pugno a molla devastante, una serie di cannoncini remoti che potrete anche utilizzare come smart bomb ed infine in un cannone ausiliario che riempirà lo schermo di proiettili micidiali. Per finire è possibile scegliere tra tre diverse modalità di gioco, comunque molto simili tra loro, che variano nel numero di livelli da affrontare e nella facilità con cui si ottengono i vari power-up.

COMMENTO

Non è giusto! E' un mese che cerco di convincere mezzo mondo riguardo alle potenzialità del Saturn nel 2D ed ecco che la Konami mi realizza uno shoot'em up con visibilissimi rallentamenti nelle parti più complesse. Ma è davvero così difficile programmare questa console e quanto dovremo ancora aspettare prima di vedere realizzato uno sparatutto coi fiocchi? Certo, la grafica è molto colorata e ci sono una discreta quantità di livelli di parallasse, ma quando il fondale si deforma o vi sono sul terreno oggetti molto grandi ecco che arrivano i fastidiosi rallentamenti a tagliarci le gambe. Per fortuna l'umorismo che regna sovrano nel gioco vi porterà subito a dimenticare questi difetti (adoro il modo in cui dicono "Yahoo!" nelle gag d'intermezzo) e vi ritroverete così immersi nel gioco a combattere contro nemici che imprecano perché non gli funziona correttamente l'enorme bambola robot o contro avversari che cercano di uccidervi con enormi ombrelloni. Eh, il sense of humour dei giapponesl...

Diego

CASA PRODUTTRICE: KONAMI

GENERE: SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE: IMPORTAZIONE

VERSIONE: GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA — 80
▲ Bella la presentazione (anche se non in full motion), sprite dettagliati e ben animati
▼ Sono presenti alcuni scatti fastidiosi

SONORO — 90
▲ Eccellente il parlato, molto buone le musiche

GIOCABILITÀ — 89
▲ I controlli sono semplicissimi e verrete facilmente presi dall'azione frenetica del gioco

LONGEVITÀ — 50
▲ Tredici livelli sono molti...
▼ ...ma il gioco è talmente facile che lo finirete in meno di un'ora

GLOBALE — 80
Tutto sommato è un buon titolo: peccato per i rallentamenti e l'eccessiva facilità accentuata dai crediti infiniti

Virtua Fighter

Povero 32X. L'add-on a 32 bit per il Megadrive prometteva molto, ma quello che si è visto sino ad ora è stato abbastanza deludente (se escludiamo tre o quattro titoli), soprattutto perché le poche software house che hanno prodotto giochi per questa espansione hanno più che altro convertito titoli già disponibili per Megadrive, o ancora peggio vecchi coin-op, senza sfruttare minimamente le sue capacità. Ora finalmente è giunto un gioco che dovrebbe mostrare le potenzialità del 32X, ovvero il famosissimo **Virtua Fighter**. Per quei pochi che non lo sapessero (ma dove avete vissuto negli ultimi anni?), **Virtua Fighter** può essere considerato il beat'em up più innovativo degli ultimi anni e il titolo che ha dato il via ad una nuova generazione di picchiaduro. Rispetto ai classici titoli del genere (**Street Fighter** e **Mortal Kombat** su tutti) il coin-op della Sega è dotato di una grafica poligonale veramente notevole che aggiungeva una nuova dimensione al gioco. Inoltre, al contrario di quello che accadeva nella grande maggioranza dei titoli, non sono presenti supermosse (palle di fuoco, pizze o altre stranezze di questo genere), ma "solamente" una serie di pugni, calci, salti e prese. In questa versione per 32X sono state mantenute tutte queste caratteristiche e, ovviamente, l'aspetto che ha maggiormente risentito del passaggio coin-op/sistema casalingo è stata la realizzazione tecnica. Era infatti impossibile aspettarsi una conversione perfetta o simile a quella disponibile per Saturn anche perché l'hardware a disposizione del 32X è molto meno potente e sofisticato di quello del 32-bit di casa Sega. Non sono comunque solo questi i cambiamenti subiti da **VF**: infatti sono ora disponibili alcune opzioni inserite solamente in questa versione. E' possibile cambiare il colore dei vestiti dei vari lottatori, rivedere il replay al termine di ogni combattimento da diverse visuali e, fatto senza dubbio più importante, gareggiare insieme ad alcuni amici in un torneo a eliminazione diretta. Da sottolineare anche la presenza di tutte le mosse del coin-op e che la giocabilità è rimasta praticamente immutata. Il sistema di controllo è infatti eccellente, i personaggi rispondono perfettamente alle sollecitazioni del joypad (molto meglio se si gioca con quello a sei tasti) e anche il livello di difficoltà è calibrato in maniera più che discreta. Vista la carenza di titoli del genere per 32X (soprattutto dal punto di vista qualitativo, se si eccettua **Mortal Kombat 2**), mi pare proprio che all'AM2 abbiano ancora una volta fatto centro, riuscendo a convertire al limite del possibile uno dei coin-op di maggiore successo di questi ultimi anni.

Che ne dite, non male per un 32X, eh?

In questa foto potete vedere l'ottimo piede di Lau al contrario...

A quando Virtua Fighter 2?

FIGHTER VIRTUA

Ogni lottatore in **Virtua Fighter** è dotato di un numero di mosse veramente impressionante (si parla di oltre 700 mosse in totale) ma, ed è questa una delle novità del gioco della Sega, non sono presenti le classiche supermosse rese celebri dai vari **Street Fighter** e **Mortal Kombat**. Gli unici colpi a disposizione sono infatti pugni, calci e prese che possono essere unite in pericolosissime combo. Per quei pochi che ancora non conoscessero chi sono i protagonisti di **Virtua Fighter** e le loro caratteristiche peculiari ecco un rapido riassunto.

AKIRA
Akira non è particolarmente forte nelle combo e nelle prese, mentre eccelle negli attacchi da breve distanza e nei contrattacchi subito dopo una parata. Un buon lottatore anche se non è senza dubbio il più forte tra quelli disponibili.

PAI
La famosissima Pai (è una delle protagoniste dei più importanti film d'azione made in Hong Kong) è senza dubbio la lottatrice più veloce di tutto il gioco. Non è dotata di mosse particolarmente potenti, ma è in grado di eseguire prese e combinazioni di colpi veramente letali.

WOLF
Questo gigantesco personaggio è dotato di alcune mosse incredibilmente potenti e che infliggono una grande quantità di danni all'avversario (di più rispetto al coin-op e alla versione Saturn). Le sue armi migliori sono comunque le prese.

LAU
Questo personaggio dai gusti particolari (gli piace cucinare e ama la poesia cinese) è senza dubbio uno dei personaggi più appetibili di tutto il gioco grazie a una buona combinazione di velocità e potenza nei colpi. L'unico aspetto in cui è leggermente carente sono le prese.

JEFFRY
Il pescatore australiano è il personaggio più lento di tutto il gioco, ma è anche quello dotato dei colpi più potenti. Le sue prese e le sue combinazioni di calci e pugni sono infatti in grado di sconfiggere facilmente qualsiasi avversario.

KAGE
Kage non brilla in maniera particolare in nessun aspetto del gioco visto che sia la sua velocità che le sue mosse rientrano nella media. Proprio per questo motivo risulta abbastanza difficile per lui vincere tutti gli incontri (nel secondo episodio della serie è diventato molto più potente).

SARAH
Sara Bryant può essere considerata la migliore lottatrice di VF. Le mosse a sua disposizione infatti sono molto veloci (e quindi difficilmente parabili) e potenti. E' inoltre dotata di un'ottima velocità e di una buonissima resistenza ai colpi avversari.

JACKY
Uno dei personaggi più usati in sala giochi può essere facilmente descritto come una Sarah (sono infatti fratelli) senza però le mosse più forti. Si tratta comunque di un lottatore dotato di caratteristiche più che discrete e che può risultare adatto ai principianti.

DURAL
Anche nella versione per 32X è possibile utilizzare Dural (il trucco è diverso rispetto alla versione Saturn, aspettate uno dei prossimi **Mega Trix** per scoprirlo). Le sue mosse sono veramente potenti, soprattutto perché la maggior parte sono state prese da quelle degli altri lottatori.

COMMENTO

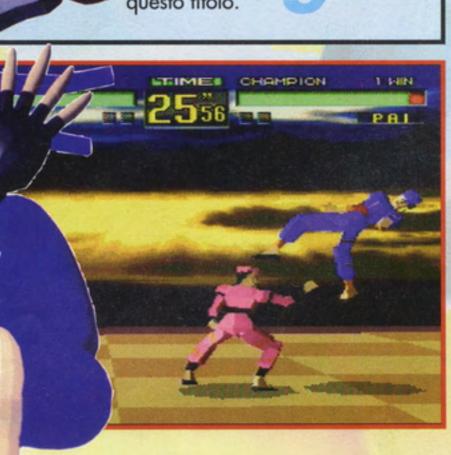
Virtua Fighter, che dire? Uno dei titoli più innovativi della storia dei videogiochi è stato ora convertito anche per il 32X e, onestamente, devo dire che il risultato è più che buono. Ok, la realizzazione tecnica non è certamente impressionante come nelle altre versioni, ma questo era prevedibile visto che stiamo parlando di una console che costa circa 300.000 lire a confronto con una che costa circa un milione o, ancora peggio, con un cabinato da bar. I programmatori sono riusciti comunque a tirar fuori dal 32X un gioco coi fiocchi, eliminando tutto quello che andava eliminato e cercando di aggiungere alcune novità per sopperire alle carenze (il nuovo replay alla fine di ogni incontro e l'opzione per combattere in un torneo). Il fatto più importante rimane comunque che, malgrado tutti i tagli apportati, la giocabilità non ha subito praticamente nessun cambiamento. Proprio per questo motivo, se siete degli appassionati dell'originale da sala, o dei picchiaduro più in generale, e possedete un 32X non potete lasciarvi scappare questo gioco. Il primo impatto potrebbe essere un po' scoraggiante ma, già dopo poche partite, ritroverete buona parte delle caratteristiche che vi hanno fatto amare il coin-op.

End

Una delle numerose inquadrature da cui è possibile vedere il replay dell'incontro...

COMMENTO

Virtua Fighter è uno dei miei giochi preferiti e ho passato molto tempo davanti al mio Saturn a giocare a entrambe le versioni (sia il normale che il remix). Premesso questo devo dire che mi aspettavo molto da questa conversione e, fortunatamente le mie attese non sono state deluse. La grafica e il sonoro non sono poi così malvagi e, anche se non confrontabili con quelle delle altre versioni, svolgono alla perfezione il loro compito, ma il fatto più importante è che tutte le mosse del coin-op sono state inserite e che la giocabilità è praticamente perfetta. Inoltre, soprattutto se si utilizza un joypad a sei tasti, le mosse risultano molto più semplici da eseguire rispetto alla versione per Saturn, e questo fatto conferma che i joypad per Megadrive sono senza dubbio migliori di quelli disponibili per il 32-bit della Sega. Le varie novità che sono state aggiunte (il replay e il torneo, fondamentalmente) non influenzano più di tanto la giocabilità, ma si tratta comunque di particolari che fanno vedere la cura con cui è stato realizzato **Virtua Fighter**. Non mi sembra che ci sia molto altro da aggiungere se non che se siete possessori di un 32X non dovreste proprio lasciarvi sfuggire questo titolo.

Shogun

Virtua Fighter

CASA PRODUTTRICE: **SEGA**

GENERE: **PICCHIADURO**

DISTRIBUZIONE: **IMPORTAZIONE**

VERSIONE: **AMERICANA**

NUMERO GIOCATORI: **1-2**

GRAFICA — 92
▲ Le capacità del 32X sono state sfruttate in maniera perfetta; ottime in particolare le animazioni dei vari lottatori

SONORO — 83
▲ Le musiche e gli effetti non sono niente male
▼ Purtroppo non raggiungono il livello qualitativo della versione Saturn

GIOCABILITÀ — 93
▲ È rimasta immutata la giocabilità della versione originale

LONGEVITÀ — 93
▲ La presenza di un nuovo torneo e la possibiltà di giocare in due rende il gioco veramente molto longevo

GLOBALE — 92
La realizzazione tecnica non è impressionante come nelle precedenti versioni, ma la giocabilità rimane comunque eccezionale. Un acquisto fondamentale per tutti i possessori di 32X

MARSUPILAMI

L'apparenza può ingannare. Prendete Marsupilami, per esempio. Pur essendo tenuto in gabbia e sfruttato da crudeli proprietari di circo, questo simpatico animale conserva un sorriso smagliante e un comportamento docile. Un giorno, però, il marsupiale esaurisce la sua enorme pazienza e decide di porsi alla guida di un suo fronte per la liberazione degli animali. Desideroso di tornare da moglie e bambini, Marsupilami fugge dalla propria prigionia, usando la sua micidiale coda a mo' di frusta per superare gli ostacoli e sottomettere i pasciuti proprietari del circo. Nessuna preoccupazione, dunque. Beh, nessuna preoccupazione salvo che per Bonelli, il pingue elefante. I due se la svignano insieme, e se Bonelli non è esattamente il cervello dell'organizzazione, egli viene nondimeno utile per estinguere roghi e affini con la propria proboscide o per togliere di mezzo oggetti fastidiosi. Purtroppo il tizio è anche un beota incredibile e necessita di essere scortato ovunque. Nel regno animale Marsupilami ha soltanto un amico, il colibrì Tignass, che può aiutarlo a evadere dal circo, guidare ogni singolo passo di Bonelli e rintracciare i suoi tre pargoli prima di tornare nelle braccia (er...) della propria consorte. Queste le premesse di una corsa contro il tempo che vede Marsupilami, Bonelli e Tignass tentare di raggiungere la libertà avendo come sola protezione la versatile coda del nostro eroe.

SI METTA IN CODA, PER FAVORE

Alla coda del vostro marsupiale possono essere agganciati degli accessori. Per poter trascinare il vostro poco agile amico lungo i fiumi, sopra le casse e attraverso altri ostacoli, dovrete rintracciare le seguenti icone cammin facendo...

Il simbolo dei gradini, una volta aggiunto al vostro "arsenale", dà alla vostra coda la capacità di trasformarsi in una serie di scalini che può essere usata da Bonelli per tenere il passo con gli altri.

L'icona del topolino vi permette di tramutare la vostra coda nel muso di un sorcio, alla cui vista Bonelli fugge nella direzione opposta. Ciò può essere utile nel caso si voglia usarlo come ariete o soltanto toglierlo dai piedi.

Il simbolo dell'organo permette, una volta raccolto, di usare la vostra poliedrica coda per trascinare Bonelli fino al vostro livello.

PAGLIACCIATE MORTALI

I nemici del nostro insolito terzetto di eroi comprendono i direttori di circo, che possono essere facilmente liquidati con una frustata di coda, e i pagliacci. Quando non vi lanciano torte di crema in faccia, questi ultimi indulgono in acrobazie pericolose per la vostra salute. "Un pugno e questi soggetti stramazzano al suolo", dice il libretto delle istruzioni a proposito dei clown, "ma fate attenzione alle palle che lancia!" Parole sagge...

BONELLI FRA GLI UCCELLI

Per usare l'organo di Marsupilami occorre depositare del cibo nel punto in cui si vuole che Bonelli si metta. Quindi, mentre il mentecatto degusta lo snack, bisogna azionare la coda esattamente sopra la sua testa, dopodiché il vostro adiposo compare prenderà il volo. Cose belle...

COMMENTO

Questo gioco ha dato del filo da torcere a tutti i membri della redazione, ma se alcuni hanno apprezzato il suo elevatissimo livello di difficoltà, altri ne sono rimasti intimiditi. Per quanto mi riguarda, mi è piaciuta l'ingegnosità con cui sono state realizzate alcune sezioni del gioco, ma l'idea di affannarsi (ed è un affannarsi nel senso letterale del termine) per trasportare un elefante evidentemente stupido da un parte all'altra dello schermo mi ha lasciato indifferente. Oltre a questo poco avvincente concetto, **Marsupilami** è compromesso da una reattività dei comandi alquanto scarsa. Questo, unito a una dinamica di gioco eccessivamente impegnativa, rende **Marsupilami** poco adatto a quella fascia di videogiocatori cui il gioco apparentemente si rivolge: i bambini.

Pierpaolo Massa

COMMENTO

Ma chi cavolo è questo **Marsupilami**, direte voi. Beh, a quanto pare gode di una notevole fama in alcuni paesi europei, specialmente in Francia e in Belgio. Contenti loro... Ad ogni modo, questa incursione in ambiente interattivo del simpatico pachiderma è un clone di **Lemmings** dotato in dosi abbondanti di un'originalità tutta sua. Il concetto e la sua esecuzione sono immuni alle critiche, ma non si può dire altrettanto per la curva di apprendimento (assurda) e il livello di difficoltà (iniquo). Questo gioco è forse troppo difficile per coloro ai quali è indirizzato. Tuttavia, i patiti di **Lemmings** dovrebbero dargli un'occhiata: potrebbe essere l'inizio di un nuovo travolgente amore...

Fabio

MARSUPILAMI

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

DUMBO, NON SEI NESSUNO!

Benché i vari accessori della coda comprendano un paracadute, una manovella e un martello, il più spettacolare di essi è forse la funzione di salto con l'asta che, attivata nel momento giusto, proietta Marsupilami oltre i fiumi ed altri vuoti. Una volta giunto dall'altra parte, il nostro eroe può usare la propria coda per recuperare Bonelli.

L'ANELLO DI FUOCO

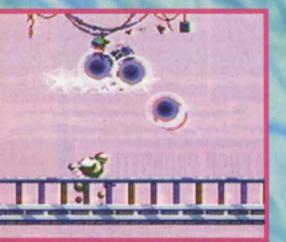
Nel caso vi chiediate come mai Marsupilami si porti appresso un goffo e voluminoso animale come Bonelli, la fine del primo livello ne rende chiaro il motivo. Saltare sul dorso dell'elefante mentre egli spegne le fiamme con la sua manichetta piena d'acqua è infatti l'unico sistema per superare questo bruciante ostacolo.

GRAFICA 84
▲ Simpatici sprite stile **Lemmings** che si muovono in scenari vivaci
▼ Le animazioni lasciano un po' a desiderare

SONORO 82
▲ Un accattivante e festoso motivetto accompagna il vostro epico viaggio e le codate dell'elefante sono acusticamente appaganti

LONGEVITÀ 73
▼ L'iniziale entusiasmo si tramuta presto in avvilimento...

GIOCABILITÀ 75
▼ ...poiché ci sono azioni fondamentali che sono difficili da dominare

GLOBALE 81
Un rompicapo molto interessante ma anche molto, anzi troppo, impegnativo

Nell'anno 2049 il nostro caro e dolce pianeta Terra non è più un luogo molto vivibile. L'inquinamento da scorie radioattive ha infatti raggiunto livelli tali da rendere il nostro globo più simile ad un'enorme discarica dove anche la più minuscola forma di vita riesce a stento a sopravvivere. Per questo motivo gli umani rimasti hanno pensato bene di andarsi a prendere una lunga vacanza su un'altra bella stellina lasciando sul nostro dolce globo solo una massa di schiavi robot nella speranza che questi riescano, facendo un po' di pulizia, a far rinascere la vita sul nostro pianeta. Sfortunatamente però gli umani non avevano calcolato che, trattandosi di un videogioco, qualcosa non avrebbe funzionato d, infatti, le cose sono andate proprio così. In perfetto stile Hitler e con la scusa di migliori condizioni di vita dei i robot (pause pranzo più lunghe, due settimane di ferie pagate l'anno, fondi di pensione contro la ruggine ecc. ecc.) uno spazzino cibernetico è riuscito a farsi eleggere presidente della Federazione Terrestre Spazzini Meccanizzati e ora ha sotto il suo controllo tutti i macchinari presenti sul pianeta. Così ora i vari robot, invece di ripulire il pianeta, hanno cominciato a costruire tutta una serie di basi ed armi piuttosto sofisticate il tutto allo scopo di riservare una calda accoglienze agli esseri umani quando questi faranno ritorno. I beotoni però non avevano fatto i conti con il piccolo Vectorman (un droide che era stato spedito nello spazio per trovare un luogo adatto alla costruzione di una enorme discarica) che, una volta tornato a casa, si trovò a dover fronteggiare una situazione piuttosto incasinata. Inutile dire che alla domanda "Da che parte stai?" postagli dagli altri cyborg il piccolo robot rispose con la parola sbagliata, ovvero umani, con il risultato che ora si troverà costretto a dover far piazza pulita di tutti i droidi del pianeta prima del ritorno dei terrestri! Per far questo il nostro giovane eroe potrà avvalersi dell'ausilio sia di un vasto arsenale di armi sia di un paio di power-up che gli consentiranno addirittura di cambiare forma. Dovendo fare un paragone direi che lo schema di gioco di questo **Vectorman** ricorda molto quello di **Probotector.** Anche qui infatti ci troveremo a vagare per lo schermo, saltando da una piattaforma all'altra, blastando nemici a ripetizione (beh, forse qui il gioco è un pochino meno frenetico), il tutto attraverso una lunga serie di scenari altamente evocativi. Naturalmente non mancheranno i classici boss di fine livello, miriadi di bonus, stanze e livelli segreti, senza dimenticare poi l'ormai consueta mandria di robot cattivi, cattivi. Eh già raga', che ci volete fare: è così che va il mondo!

VECT

ZAPPING

I vari televisori che incontrerete lungo il vostro cammino nascondono un discreto numero di power-up che si riveleranno indispensabili durante le vostre peregrinazioni lungo i vari livelli. Questi comprendono, oltre ai canonici missili e laser, anche una serie di gadget che trasformeranno il corpo del nostro caro Vectorman in un'enorme scavatrice oppure in una bella bomba ad orologeria. Questi potranno essere utilizzati, oltre che per eliminare i vari nemici, anche per avere accesso a particolare zone di alcuni livelli che, normalmente, risultano bloccate da oggetti apparentemente indistruttibili. E vai di zappa!

Ecco che dalle ceneri di un TV Color emerge l'icona della scavatrice. Ehi, un momento, ma quello che è stato distrutto era il mio televisore! Maledetto beota di un Vectorman, vieni qui che ti faccio vedere io come si usa quella scavatrice!

Un bel salto e... Via, verso mille e mille altre avventure.

Ok ragazzi, va bene scavare in miniera, ma qui mi sembra che si stia un po' esagerando, non vi pare?

Grabbate questa icona e preparatevi a venir eiettati verso il blu dipinto di blu (P.S. Per la cronaca: fate attenzione al tetto altrimenti finirete con lo spappolare le vostre povere cervella sul soffitto del palazzo e, si sa, ridare il bianco di questi tempi consta un bilico!)

'RMAN

UNA CASCATA DI GUAI

Il livello dello spazioporto culmina con un enorme ruzzolone all'interno di un gigantesco pozzo metallico che poi si rivelerà essere nientepopòdimeno che la pista di atterraggio di un enorme bombardiere. Per eliminare il piccolo aviogetto non dovrete far altro che mettervi a sparare missili, laser, gabarde e sabonge assortite contro le porte della stiva evitando, al contempo, di farvi centrare sul cranio da qualche bella bomba cadente. Semplice, non vi pare?

GOING UNDERGROUND

L'abilità di scavare profonde buche nel terreno si rivelerà indispensabile in diverse fasi del gioco. Qui per esempio, vi consentirà di avere accesso ad una bella serie di tunnel sotterranei nei quali altrimenti non potreste entrare.

TRENINO BIRICHINO

Uno dei primi sottolivelli del gioco vede il nostro Vectorman trasformato in un grazioso trenino verde che spara piccoli gusci esplosivi dalla sua ciminiera. Correndo lungo una serie di binari sospesi sopra al terreno dovrete riuscire ad eliminare i vari droidi che vi si pareranno davanti e che cercheranno di grabbarvi con le loro dolci manine. Le differenti prospettive a disposizione vi consentiranno di tenere sott'occhio tutto quello che sta accadendo sullo schermo, permettendovi così di valutare attentamente sia gli spostamenti dei nemici che il tempo necessario per compiere un eventuale salto. Bella lì!

E' consigliabile evitare di dare confidenza ai droidi che non si conoscono. In questo caso, per esempio, se volete riuscire a portare a casa la pellaccia vi converrà saltare il nemico di turno prima che le sue dolci manine vi branchino causandovi non pochi dolori.

Rimanete con le ruote sul terreno mentre i vostri avversari stanno saltando. Così facendo vi sarà più facile evitarli nel caso in cui i malefici decidano di balzarvi all'improvviso alla ciminiera.

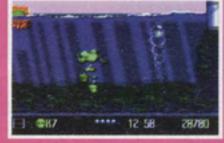
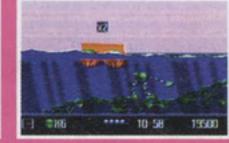
Massacrate i vari droidi utilizzando le potenti emissioni di gas e gusci esplosivi messi a disposizione dalla vostra ciminiera. Certo che queste armi moderne...

SPRITE A GO-GO

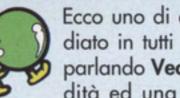
Il gioco si apre con una impressionante battaglia che ha luogo all'interno di una gigantesca base spaziale volante. Questo livello ci permetterà di prendere confidenza con le varie abilità sia offensive che difensive del nostre giovine eroe. Naturalmente ricordatevi di distruggete i vari televisori che incontrerete lungo il vostro cammino così da incamerare preziosi power-up ed armi extra senza dimenticare, ovviamente, i vari pod che compariranno quando eliminerete alcuni droidi e che serviranno a rimpinguare la vostra preziosa dote di energia. Uyeah!

OCEAN BELOW

Atolli fluttuanti, il fondale marino (ma chi? il mitico Dan?!?!) ed una vasta serie di tunnel sotterranei sono i paesaggi che costituiscono lo scenario del livello Ocean Shelf. Qui vi troverete a dover affrontare una vasta selezione di droidi e amenità varie (che tra l'altro includono cannoni laser fluttuanti, trappolone d'acciaio, barriere d'energia ecc. ecc.) alle quali si affiancheranno poi tutta una serie di trappole più o meno naturali. Insomma vorrei proprio sapere chi cavolo è che dice che il mare fa bene alla salute!

COMMENTO

Vectorman sembra proprio essere il classico titolo destinato ad incontrare le simpatie di un folto gruppo di videogiocatori e questo sia per la sua giocabilità, sia per l'ottima realizzazione tecnica che lo caratterizza. Era da tempo infatti che non mi capitava di vedere sugli schermi del 16-bit Sega un prodotto così curato e ricco di dettagli. Le animazioni dei vari sprite infatti risultano incredibilmente fluide e realistiche, i vari background presentano una serie di effetti (come la rifrazione dei raggi solari quando siete in acqua) davvero incredibili ed anche i vari accompagnamenti musicali ed FX risultano, oltre che adeguatamente cattivi, anche molto ben realizzati. Tecnicamente parlando quindi tutto bene, tuttavia esiste un inconveniente, un difetto che potrebbe anche far risultare il gioco, alla lunga, un po' monotono e ripetitivo. Si tratta fondamentalmente di una certa mancanza di varietà e di una eccessiva linearità della struttura di gioco. Ok, avete ragione, possiamo danzare attorno alle piattaforme, saltare da una piattaforma all'altra ed addirittura nuotare intorno alle piattaforme ma, a mio modesto parere, tutto ciò non è sufficiente. Intendiamoci, il gioco non è affatto brutto, anzi... (tecnicamente parlando è un vero e proprio must) Tuttavia gli manca qual qualcosa, quel quid, quell'intrippamento osseo che fa di un ottimo gioco un classico, un titolo degno di essere ricordato e giocato ora e per sempre nei secoli dei secoli. Amen.

Shogun

COMMENTO

Ecco uno di quei titoli curato e studiato in tutti i dettagli. Visualmente parlando **Vectorman** vanta una fluidità ed una ricchezza di dettagli mostruosamente al di sopra degli standard del Megadrive ed anche lo schema di gioco, a dispetto di una struttura non proprio innovativa, risulta comunque adeguatamente frenetica ed intrippante. Lo stesso Vectorman è uno dei personaggi più carismatici e meglio realizzati che mai si siano visti in un titolo per questa console. Ci troviamo quindi di fronte ad un titolo che miscela in maniera ottimale la classica struttura platform con una sacco di azione, combattimenti e un pizzico di sana e genuina violenza simulata. L'unico piccolo difetto che mi sembra doveroso porgere alla vostra attenzione è da ricercarsi in una certa ripetitività dell'azione di gioco e che potrebbe accorciare sensibilmente la "vita" di questo prodotto e che quindi ne limita anche il punteggio globale che, altrimenti, sarebbe stato ben sopra il 90%! Che ci volete fare gente: così va il mondo...

End

CASA PRODUTTRICE
BLUE SKY

GENERE
SHOOT 'EM UP

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 90
▲ Fondali da capogiro e massiva quantità di sprite su schermo, il tutto senza il benché minimo rallentamento!

SONORO 85
▲ Buona selezione di musiche che scandiscono in maniera più che adeguata l'azione di gioco. Semplicemente esplosivi invece i vari FX!

GIOCABILITÀ 88
▲ È veloce, è frenetico, è intrippante. Che altro si può volere?
▼ Uno schema un po' più "elastico" non avrebbe certo guastato

LONGEVITÀ 85
▲ I mostri sono tanti e i livelli pure
▼ Alla lunga l'eccessiva linearità della struttura di gioco potrebbe far risultare il prodotto leggermente ripetitivo

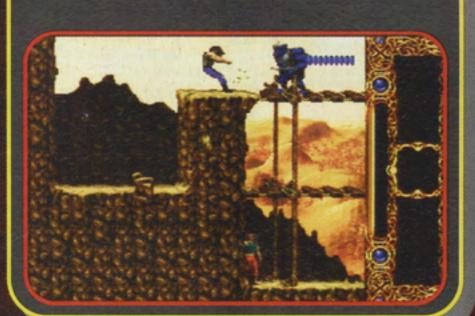
GLOBALE 87
Un must per tutti i fan dei platform con istinti omicidi. Ok guys, it's boombastic time!

BALLA CON LE COZZE

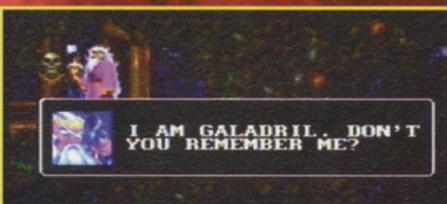
Il mondo sommerso nasconde insidie e trabocchetti che il nostro caro Vectorman dovrà evitare a tutti i costi se vorrà riuscire a rivedere la luce del sole. In questo livello i nemici saranno costituiti da una vasta selezione di specie marine non molto amichevoli. Tra queste si segnalano i Piranha che, a dispetto delle loro ridotte dimensione, costituiscono uno dei problemi maggiori problemi che ci troveremo a dover affrontare in questo schema. Accidenti, qui si che ci vorrebbe Capitan Findus!

Della gente del pianeta Tuul si può dire di tutto, salvo che abbiano buon gusto. Tanto per cominciare hanno chiamato il loro mondo Tuul. Poi hanno peggiorato la loro situazione dandosi nomi come Sarlac e Vlaros. Insomma, non è proprio il genere di posto degno di figurare nella Guida Galattica dell'Autostoppista. Su questa roccia dimenticata da Dio, Sarlac è un pazzoide criminale stile film di James Bond che ha lanciato un attacco di sorpresa contro la vostra pacifica tribù circa venti anni fa, quando non eravate che un principino. Mentre il palazzo reale bruciava, il capostregone del re vi ha spedito via razzo sul pianeta Terra, dove avete vissuto come un vagabondo, un autostoppista e in generale come un buono a nulla. Nel frattempo, Sarlac si è impadronito della "gemma mistica" ed ora usa i vostri compatrioti come zerbini e portamatite. Il gioco che è in via di recensione vi offre l'occasione di fare ritorno su Tuul per liberare la vostra gente da un regime di schiavitù usando i consueti strumenti della verità e della giustizia, ossia fucili, bombe e pistole.

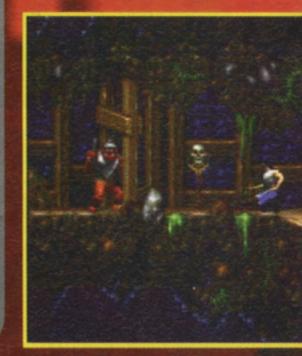
FO' TUTTO IO!

Il vostro eroe è un tipo versatile e pieno di energia, molto simile sia al protagonista del **Flashback** prodotto dalla Delphine che all'eroe di **Prince Of Persia.** Egli passa il suo tempo a correre lungo corridoi, saltare oltre voragini e, ogni tanto, a fare ambedue le cose nello stesso tempo (questa sì che è una bella trovata). Può trainarsi fin sopra le piattaforme, aggrapparsi al ciglio di burroni e schiacciarsi contro la parete per evitare il fuoco nemico. Al vostro comando, inoltre, carica la sua arma, sebbene quest'azione limiti gli altri movimenti.

Ué ragazzi, tirate fuori le tavole: sta cominciando a nevicare, alé!

THORNE

E' inutile che accendiate luci, candele e accendini vari: il livello delle catacombe è incredibilmente tenebroso

Porc... Ecchè? E poi parlano della violenza nei videogiochi...

I MISERABILI

Il percorso che conduce alla fortezza di Sarlac è costellato di relitti umani e prigionieri in condizioni pietose. Questo triste campionario di umanità comprende anche individui incatenati ai muri. Alcuni possono offrire consigli utili, ma è molto facile colpirli accidentalmente durante una sparatoria contro un orco armato fino ai denti. C'est la vie.

PER L'UOMO CHE NON DEVE CHIEDERE... MAI!

La strada che porta alla fortezza è ostruita da vari tipi di meccanismi di sicurezza: dovrete quindi scoprire gli oggetti che vi permetteranno di oltrepassarli. Il guaio è che alcuni di essi sono posseduti dalle guardie armate che si aggirano per i livelli. Per appropriarsene un proiettile nel cranio è di solito più utile di una richiesta formulata in modo educato. Una volta acquisiti gli oggetti, occorre capire in che modo vanno utilizzati. Eccovi un elenco degli aggeggi in questione...

HOVER BOMB
Una bomba volante e incendiaria che esplode a contatto col bersaglio.

REMOTE WASP
Ordigno esplosivo telecomandato.

CHIAVE DEI PONTI
Attiva i ponti al laser in alcuni livelli. Ne basta una per tutti.

ELEVATORE
Un congegno portatile che impiega tecnologia anti-gravitazionale.

POZIONE
Un ricostituente sovente reperibile presso i prigionieri.

STRUMENTI DA STRUMENTALIZZARE

Oltre agli enigmi pratici da risolvere, c'è una quantità di ostacoli e trappole da superare. Vi sono armi da fuoco a funzionamento automatico che scendono dal soffitto mediante l'uso di piastrine a pressione, ci sono meccanismi da trasporto da manovrare e porte segrete da scovare al di là delle cascate.

Ammiraste la cura con cui sono stati realizzati i fondali di Blackthorne...

CASA PRODUTTRICE	INTERPLAY
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	ITALIANA
NUMERO GIOCATORI	1

L'intro non sarà ai livelli di quella di Another World, ma ci possiamo accontentare...

COMMENTO

La Interplay ha preso un concetto ben collaudato e ne ha dato un'interpretazione raffinata. **Blackthorne** non farà guadagnare al 32X alcun premio per la grafica o il sonoro, dato che ambedue si fanno valere, ma non sono affatto innovativi. La cosa migliore di **Blackthorne** è la sua struttura di gioco, complessa e impegnativa: il giocatore infatti esplora una quantità enorme di livelli, il che spiega il grosso bittaggio della cartuccia. Una cosa comunque è certa: chi si è divertito con **Flashback** non può fare a meno di **Blackthorne**...

Fabio

COMMENTO

Bel gioco questo **Blackthorne**, bel gioco davvero! Lo sparatutto della Interplay è un autentico gioiellino di grafica (almeno rispetto allo standard delle macchine a 16-bit) e di giocabilità. Lasciamo da parte i discorsi su "quello che il 32X dovrebbe essere capace di fare" e vediamo che cosa offre **Blackthorne**. La struttura di gioco è complessa e l'area coperta dal gioco è immensa. Il controllo sul personaggio è nel complesso soddisfacente, anche se la selezione di un oggetto può talvolta portare a salti indesiderati. La grafica è ottima, e le animazioni sono anche meglio. Solo le musiche lasciano a desiderare. Forse **Blackthorne** non è migliore di **Flashback** per forma e contenuti ma rimane senz'altro uno dei giochi più godibili fra quelli prodotti fino ad oggi per il 32X, e sul Megadrive non lo vedrete di certo.

Paolo

GRAFICA 89

▲ Sprite nitidi, animazioni fluide e fondali che migliorano di pari passo con i progressi del giocatore
▼ Poca varietà grafica in ciascuna zona

SONORO 79

▲ Buoni effetti di sparo e qualche dignitosa campionatura
▼ Le musiche sono molto ripetitive e si sente la mancanza di qualche effetto ambientale

GIOCABILITÀ 89

▲ L'ottima curva di apprendimento e la struttura di gioco, ben costruita, rendono **Blackthorne** un gioco molto seducente

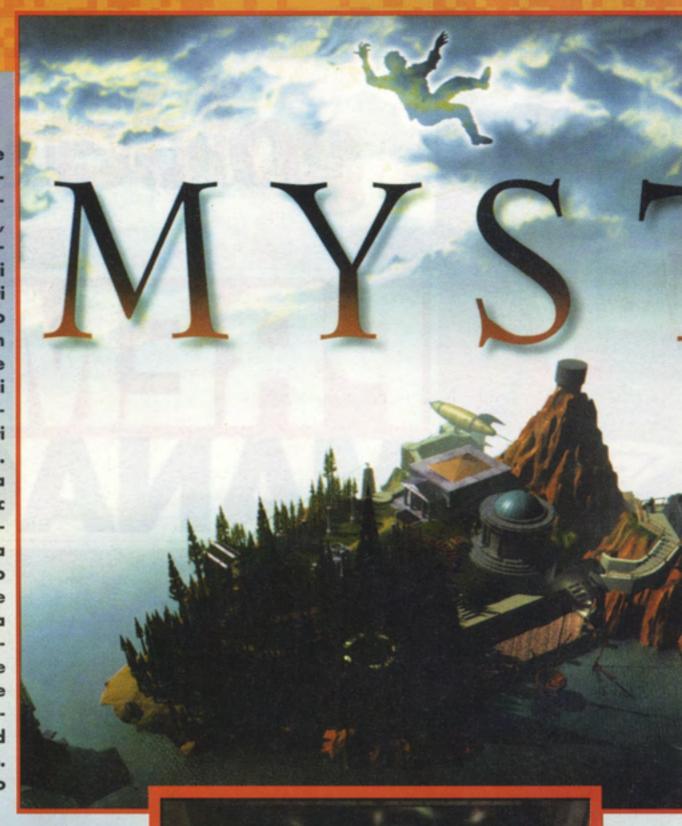
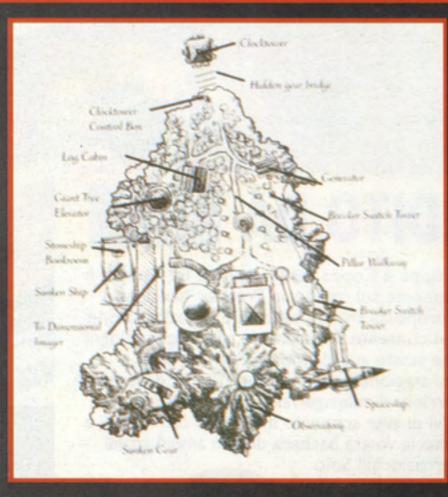
LONGEVITÀ 85

▲ Ogni livello è sempre più duro e complesso di quello precedente
▼ I contenuti del gioco rimangono gli stessi per tutta l'estensione del gioco

GLOBALE 80

Un'ottimo shoot 'em up esplorativo che sprizza giocabilità da tutti i pixel

golden games
PREMIER MANAGER 3
PREMIER MULTI-EDIT SYSTEM
ESCLUSIVO • NUOVO • INEDITO DA FUTURA PUBLISHING
Premier Manager 3 vi pone ai comandi di un squadra di calcio con tutte le responsabilità che competono a un presidente e a un allenatore contemporaneamente! Dovrete decidere le migliori tattiche con cui schierare la vostra squadra in campo, impostare la campagna acquisti di giocatori stranieri e nazionali, intuire e perfezionare le attitudini dei vostri calciatori, sguinzagliare i vostri osservatori sui campi di mezzo mondo per scoprire nuovi talenti e molto altro! Nelle vostre mani, un manipolo di 24 sconosciuti può diventare una potenza calcistica internazionale, partecipando alle più svariate competizioni esistenti: Campionato e Coppa Nazionali, Coppa UEFA, Coppa delle Coppe e Coppa dei Campioni! E i risultati li vedrete direttamente sul campo: in Premier Manager 3 ogni partita è proposta con un sistema di visualizzazione realistico che vi consente di osservare gli sviluppi di ogni azione, come se steste guardando una partita vera!
Alla fine di ogni stagione, i verdetti finali di una delle tappe della vostra carriera di manager/allenatore, nella quale potrete vantarvi di aver scoperto incredibili cannonieri e di aver arricchito la vostra bacheca dei più ambiti trofei nazionali e internazionali! Solo una raccomandazione: attenzione ai licenziamenti!
VERSIONE
Gremlin
© 1994 Gremlin Interactive Ltd. Tutti i diritti sono riservati.
IN EDICOLA SOFTWARE ORIGINALE E ISTRUZIONI IN ITALIANO
IN VERSIONE PC SU CD-ROM E FLOPPY DISK

Uno strano libro. Una serie di sinistre isole ben lontane dal mondo civilizzato. Su ognuna di esse, strutture ed edifici appartenenti a culture molto differenti dalla nostra. Misteri racchiusi in altri misteri che a loro volta indirizzano verso altri enigmi, il tutto unito in un solo grande mistero la cui soluzione comporta la risposta a domande quali "Chi?", "Come?", "Quando?", "Perché?", "Qual è il nesso fra tutti questi enigmi?" **Myst** è fatto di tutto questo. In questa singolare avventura, che ha già spopolato fra i possessori di Mac e PC (dotati di lettore di CD-ROM, naturalmente), il giocatore si ritrova sperduto in questi mondi senza altro aiuto fuorché la propria intelligenza e alcuni indizi lasciati da persone senza nome. Bizzarri congegni (magici, meccanici?) entrano in funzione mediante l'abbassamento di una leva... qualche volta. Ma i progressi sembrano solamente portare ad altre domande e ad un senso sempre più acuto di pericolo. E il tutto riconducibile a quello strano libro...

I MISTERI DI MYST

Myst è stato convertito dal prototipo per Mac, la cui realizzazione è costata ai tipi della Cyan ben quattro anni di lavoro. Il compact disc della versione Saturn contiene anche un filmato multimediale sul "making" di **Myst**.

Il Generatore, grazie al quale è possibile regolare la distribuzione di energia elettrica

L'Aeronave, bisognosa di alimentazione e di un codice speciale

UN'AVVENTURA PROGRESSISTA

Myst è un gioco che ruota esclusivamente intorno ad enigmi. Non ci sono né armi da fuoco, né "cattivi", né decessi, né credits. Il successo è valutabile solo in base ai progressi compiuti. Tali progressi sono conseguibili quando si raggiunge un posto apparentemente inaccessibile o si scopre la funzione di una delle numerose macchine con cui si viene a contatto. Benché gli enigmi siano complessi, il sistema di controllo è una semplice interfaccia "punta e clicca". La veste grafica del gioco non presenta alcuno scrolling, ma è composta da una serie di locazioni visualizzate attraverso stacchi.

COMMENTO

Myst è un gioco insolito su qualsiasi formato, ma è ancora più bizzarro se giocato su una console. Dopo le movimentate esperienze videoludiche regalateci da titoli come **Daytona USA** e **Virtua Fighter**, vagare per gli splendidi mondi di **Myst** può sembrare una cosa da morti di sonno, ma non si può negare che come avventura grafica **Myst** sia eccezionale. E' un titolo pieno di atmosfera e realizzato in maniera impeccabile, con un riguardo per i dettagli davvero notevole: basti pensare ai diari reperibili nella biblioteca oppure agli inquietanti strumenti di tortura celati nelle profondità del mondo meccanico. Il gioco è molto avaro di chiarificazioni circa i propri contenuti, per cui ogni partita trasmette al giocatore un senso di stupore e inquietudine che rende **Myst** un prodotto di grande valore videoludico. I numerosi enigmi presenti nel gioco si intersecano l'uno con l'altro e sono molto più sofisticati di cose tipo "portate l'oggetto A al punto B". **Myst** è insomma un gioco anomalo che può non piacere a molti, ma comunque straordinario.

Fabio

Suonare i tasti che vedete vi permetterà di risolvere un enigma...

COMMENTO

Quando **Myst** fece il suo debutto in società, dapprima attraverso il Mac e in seguito su PC, fu accolto come qualcosa di molto speciale. Era un tipo di gioco come non se n'erano mai visti prima e spianò la strada ad un'ondata di avventure altrettanto spettacolari come **The 11th Hour** e la serie di **Alone In The Dark**. Oggi, la presenza di tutti questi giochi simili a **Myst** fa apparire questa nuova versione un po' antiquata. Benché non ci sia nulla da eccepire riguardo alla grafica, la statica struttura di gioco delle versioni originali rimane tale anche nella versione Saturn. Certo, è molto suggestiva, ma vale da sola il costo del gioco? Non più, temo. Ho anzi il presentimento che in futuro vedremo presentarsi lo stesso problema su altro software per Saturn già apparso su altri sistemi. In altre parole, il meglio deve ancora (si spera) venire.

Simon

SAPERE E' POTERE

La prima isola è un punto cruciale dell'avventura. Nelle sue profondità essa nasconde una biblioteca. Molti dei libri qui reperibili sono in condizioni pietose, ma i pochi diari che sono ancora in buono stato offrono un aiuto inestimabile. Accanto alla biblioteca c'è un planetario privato nel quale si possono osservare costellazioni per appuntamenti preprogrammati.

CASA PRODUTTRICE
SUNSOFT

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 91
▲ Fantastici paesaggi statici renderizzati, un'autentica opera di immaginazione creativa
▼ Le animazioni si contano sulle dita di una mano

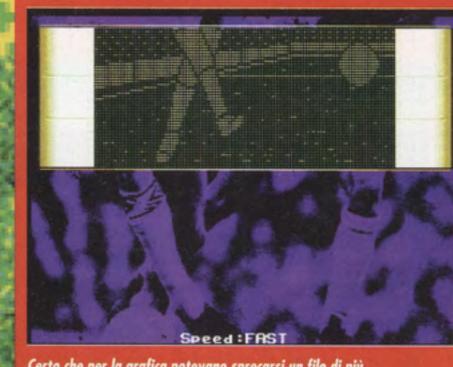
SONORO 82
▲ Brevi frammenti di musica spettrale accompagnano alcune fasi del gioco
▼ La maggior parte del gioco si sviluppa nel silenzio più assoluto

GIOCABILITÀ 83
▲ I patiti di avventure videoludiche percepiranno facilmente la qualità e l'ingegnosità del gioco
▼ Non c'è azione e nessun antagonista

LONGEVITÀ 80
▲ Finire il gioco richiede molta ponderazione e mentre si gioca non si riesce a staccare gli occhi dal video
▼ È una storia che va seguita una volta sola

GLOBALE 82
L'avventura più originale che si sia vista da alcuni anni a questa parte, elaborata e realizzata con molta cura. Una delizia.

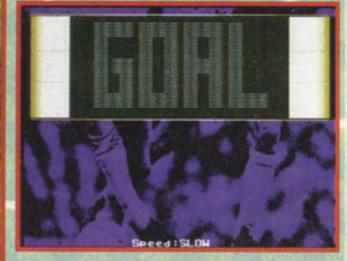
PREMIER

Il calcio, originariamente semplice gioco con la palla, ha assunto toni e colori tali da trasformarlo in un fenomeno sociale tra i più interessanti. In contemporanea con la battaglia sportiva che avviene in campo, due eserciti di tifosi fanno la guerra sugli spalti. Al termine dell'incontro, giornalisti e opinionisti non meglio precisati danno luogo a veri e propri tafferugli verbali, in difesa di concetti personali, più che a prestazioni atletiche. Infine, alla vigilia del match successivo tutti si trasformano in allenatori, consigliando atteggiamenti tattici adeguati, quando non addirittura stilando un'intera formazione. A tutto questo i sensibilissimi programmatori non potevano certo non dedicare un gioco, dando a tutti l'opportunità reale di trasformare in fatti le vagonate di aria fritta, prima che il livello di inquinamento superi la pericolosissima soglia di attenzione. Ma il mezzo attraverso il quale dimostrare le proprie competenze in ambito calcistico non può limitarsi al semplice smanettamento del joypad, come accade nella maggior parte dei giochi sportivi, perché altrimenti si esprimerebbero solo l'abilità da videogiocatori. Ecco perché il nuovo titolo della Gremlin per MD è una simulazione manageriale e non un semplice arcade. Il genere è molto diffuso in ambito PC, mentre per gli utenti console si tratta di un vero esordio. Non per questo bisogna snobbare il gioco, perché le decisioni da prendere sono talmente tante e divertenti da coinvolgere in lunghe sessioni di ragionamenti anche gli smanettoni più agitati. In sostanza, al giocatore viene chiesto di prendere in mano le redini di una squadra di calcio e portarla ai vertici delle maggiori manifestazioni. Come un manager reale, ci si deve occupare di svariate faccende: comprare e vendere i giocatori, decidere ingaggi e stipendi, gestire un bilancio, allenare e selezionare gli undici da mandare in campo. Ad elevare il tasso d'influenza delle decisioni umane ci sono anche tutte le scelte riguardanti le tattiche da usare, in base alle caratteristiche di ognuno dei calciatori a disposizione. E le variabili del calcio reale ci sono tutte, quindi bisognerà arrangiarsi in caso di rosa ridimensionata da infortuni e decisioni del giudice sportivo. Insomma, se amate il calcio e avete una sfrenata voglia di mettervi alla prova come manager, non vedo motivi validi per non acquistare questo gioco, per il momento unico nel suo genere.

Certo che per la grafica potevano sprecarsi un filo di più...

La schermata principale di Premier Manager 3, dove prenderete tutte le decisioni da presidente-allenatore

IN CAMPO!

Nella schermata della partita si viene messi costantemente al corrente dell'evolversi della situazione attraverso alcuni indicatori. Su una rappresentazione del campo viene indicata la posizione della palla, mentre su un tabellone appaiono i nomi dei giocatori coinvolti attivamente nelle azioni di gioco. Nello stesso box appaiono inoltre le segnalazioni di infortuni, sanzioni arbitrali, tiri, parate, uscite della palla e, naturalmente, gol fatti o subiti. Effettivamente la cosa può non essere troppo esaltante, ma se si gioca una finale di coppa o un incontro per la vetta della classifica le emozioni non restano affatto latenti.

COMMENTO

Devo ammettere di non essermi annoiato quanto immaginavo, riuscendo addirittura a farmi coinvolgere più del previsto. Infatti, non sono stati pochi i momenti in cui mi sono accorto di urlare in occasione di un gol fatto dal mio nuovo acquisto, facendo gestacci all'allenatore della squadra avversaria. Di certo non mi aspettavo che su MD si riuscisse a realizzare un gioco del genere, soprattutto in considerazione del fatto che le console sono macchine proiettate per l'estrema velocità. Ma un gioco lento e riflessivo come questo, bisogna proprio ammetterlo, non stona affatto sul 16-bit Sega, quindi avete anche la mia benedizione nel caso decideste di acquistarlo. Andate in pace e che lo sforzo sia con voi.

Puck

COMMENTO

Personalmente gioco ai simulatori manageriali da tempi immemori, quindi non posso che essere felice della comparsa di questo genere anche su console. Nel particolare, **Premier Manager** si dimostra un titolo perfetto per il tipo di utenti a cui è indirizzato, essendo completo e semplice nello stesso tempo. Le decisioni da prendere sono diverse, ma mai troppe da disorientare l'allenatore novellino. Forse dal punto di vista tecnico si poteva fare di più, visto che la grafica e il sonoro non sono il massimo, ma l'essenzialità non è comunque in grado di scalfire minimamente i meriti del resto del prodotto. In definitiva non posso far altro che consigliarlo a tutti gli amanti del calcio, senza l'esclusione di quelli che sono abituati a **Virtua Striker**... Del resto, un vero amante del gioco del calcio deve saper dimostrare la propria abilità in tutte le situazioni!

Log

MANAGER

CASA PRODUTTRICE
GREMLIN

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1/2

Dov'è "Pennellone" Silenzi? Lo voglio a tutti i costi!

DAL MENU CENTRALE

Dopo un incontro e in vista di quello successivo, è doveroso acquisire quante più informazioni possibili, al fine di mettere in campo i giocatori più in forma o intervenire sul mercato in caso di possibile grande colpo. Uno degli strumenti disponibili permette di ottenere le ultime notizie dal mercato giocatori, riguardanti trasferimenti e trattative in corso. Un altro consente di gestire i rapporti con gli sponsor, in modo da poter ottenere liquidi a sufficienza per sostenere le varie voci di spese. Un altro ancora mette a conoscenza delle condizioni fisiche e tecniche di ogni elemento della rosa. Insomma, se non si vuole fare una brutta figura e non essere esonerati dopo appena quattro giornate (modello Ottavio Bianchi...), è bene non solo usare al meglio i mezzi accessibili, ma leggere ed interpretare alla grande la situazione di gioco.

GRAFICA 75

▲ Estremamente funzionale
▼ Si poteva essere meno essenziali

SONORO 60

▲ Adeguato al gioco...
▼ ...ma veramente troppo povero

GIOCABILITÀ 87

▲ Per i patiti è uno scherzo impadronirsi dei semplici comandi
▼ Chi non conosce a fondo il calcio, potrebbe non sapere cosa fare

LONGEVITÀ 92

▲ Se ci si lasci prendere la mano, il divertimanto dura finché non si riescono a vincere tutte le competizioni

GLOBALE 89

Il primo, e speriamo non ultimo, simulatore manageriale. Ottimo in tutti gli aspetti. Caldamente consigliato

Il mondo è bello perché è vario. Una frase tra le più stupide mai composte nasconde una verità sacrosanta. Eppure è così, perché se non siamo ancora morti di noia dopo tanti anni lo dobbiamo principalmente all'incredibile varietà di situazioni in cui la vita di ogni giorno ci fa trovare. E queste sono tante quanto le persone che le creano, quanto le teste che pensano e quanto i corpi che agiscono. Ognuno va per la sua strada, preso da impegni e cose da fare. C'è chi va a lavorare e chi va a divertirsi. Ora, qualcuno può avere occupazioni più stravaganti di altre, ma questo dovrebbe far parte del gioco. Invece, il protagonista negativo di questo titolo per GG non può nemmeno appiccare in santa pace un bel falò su un'isola insignificante, contagiando della sua innocente mania anche gli animali locali, che subito esce fuori un esserino pelosino vestito da Superman con intenti nobili e in contrapposizione al povero piromane. Non c'è più democrazia... La cosa più tragica è che al giocatore tocca rivestire non l'abito un po' bruciacchiato dell'eccentrico accendi-bosco, ma la ridicolissima calzamaglia dell'ammasso di pulci. Che ci volete fare, se avete un GG vi conviene accontentarvi. Comunque, se si riesce a calcarsi nel ruolo, il divertimento è assicurato dai molti livelli di piattaforme che compongono questo titolo, che a ben vedere ha più di una cosa in comune con **Sonic**. Quindi, se amate il genere, troverete piacevole colpire i vari nemici con bombe a mano e tecniche volanti da elicotteri impazziti, andrete matti per le miriadi di bonus da raccogliere e per le mille situazioni da cui uscire con tutti i peli intatti. Ma non è finita qua, perché dopo aver superato insidie di ogni genere ed evitato contatti poco benefichi, si deve combattere con l'immancabile bossettone di fine livello, che più agguerrito che mai è capace di far sudare ben oltre le fatidiche sette camice anche al più abile giocatore di platform. Insomma, se avete un GG e non sapete più a cosa giocare, ora avete una via in più per uscire dal tunnel della noia.

PAUER-APP

Se è noioso per voi leggere per l'ennesima volta un box sui power-up, figuratevi cosa proviamo noi nel scriverlo. Ad ogni modo è fuori discussione l'utilità della conoscenza di un elemento simile in un videogioco di questo tipo. In particolare, sparsi e ben nascosti nell'isola ci sono accessori e bonus in grado sia di aumentare le capacità del già ben predisposto protagonista, sia di elevare la durata del gioco in termini di vita. Evviva l'originalità!

VENTURES

E via, verso nuove ed entusiasmanti avventure pixellose...

Non è un uccello, non è un aeroplano, ma è un esserino con la bomba a mano!

Livelli pieni di problemi? Nessun problema!

All'originalità ci abbiamo rinunciato, ma almeno un po' di bella grafica, por favor!

TAILS ADVENTURES ©SEGA 1995

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PIATTAFORME

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

Allorché mi accingo a visionare una nuova sequenza di codice, altrimenti denominato programma, subentrano in me curiosità e scetticismo: la prima dovuta all'irrazionale fascino che nutro verso l'ignoto, mentre l'altra è dettata dal raziocinio sempre vigile e critico nei confronti di ogni aspetto della realtà. In termini più umani, voglio dire che seppur il gioco susciti entusiasmo e divertimento in quanto nuovo acquisto, in seguito, con una maggiore attenzione si riesce a vedere quello che è in realtà **Tails Adventure**, ossia l'ennesimo platform carino e per nulla originale. Siamo alle solite, ma d'altro canto il mondo dei videogiochi è fatto proprio di poche idee e tante variazioni sul tema, per cui è meglio non lagnarsene e godersi il più possibile.

Jag

COMMENTO

Ci sono poche cose da dire sul gioco, ma è giusto esporle tutte. Come gioco in stile **Sonic** si tratta senza dubbio di un prodotto valido e degno delle migliori attenzioni. Come titolo appartenente all'abbondante genere dei platform non è altro che uno dei tanti. Con una grafica carina ma non eccelsa, un sonoro orecchiabile ma non straordinario, con giocabilità elevata ma non trascendentale e con uno schema divertente ma non nuovo, non si può certo gridare al titolone. Tuttavia non è nemmeno possibile ignorarne la buona qualità globale e comunicarne la discreta riuscita. Insomma, forse non sarà il titolo più originale del mondo, ma almeno è uno dei tanti giochi giocabili.

Paolo

I colori sono buoni, ma per vederli bene dovrete avere le batterie ben cariche

GRAFICA 73
▲ Animazioni carine e sprite ben colorati
▼ Con una cartuccia da 4 Mega si poteva fare di più

SONORO 69
▲ Musiche carine e allegre
▼ Effetti sonori decisamente poco orecchiabili

GIOCABILITÀ 85
▲ Sicuramente l'aspetto più importante del gioco, e si rivela anche il più curato
▼ Controlli da prenderci la mano

LONGEVITÀ 83
▲ Il buon numero di livelli e il livello di difficoltà rendono longevo il gioco...
▼ ...che però potrebbe diventare noioso

GLOBALE 80
Il solito platform, ottenuto scopiazzando un po' di là e di qua, ma almeno ben riuscito

STREET RACER

Il traffico vi innervosisce? Siete appena usciti da un ingorgo formato famiglia in cui l'automobilista davanti ha voi ha cercato di sventrarvi la macchina col crick? Allora siete già nello spirito adatto per giocare a **Street Racer**. Infatti in questo gioco, diretta conversione della cartuccia che ha riscosso un discreto successo sul Megadrive, siete al comando di una vettura alquanto improbabile, disposti a tutto pur di arrivare primi al traguardo. Si sa però che non tutti i piloti sono uguali e così prima di partire dovrete scegliere uno fra gli otto personaggi, ognuno dotato di proprie caratteristiche di guida e mosse speciali. Certo, non tutto è come nella versione a 16-bit, ma i programmatori si sono sforzati al massimo per rendere le rinunce limitate a pochissimi campi. Il gioco risulta così un po' spartano per quanto riguarda grafica e sonoro, ma è molto vario per quanto riguarda le opzioni di gioco disponibili e i percorsi su cui competere. Il sistema di controllo è immediato e senza particolari pecche, pur non entusiasmando mai più di tanto. La ciliegina sulla torta è poi data dalla possibilità di collegare il Game Gear per lanciarsi in emozionanti sfide in doppio che, come si sa, aumentano in modo esponenziale il divertimento di qualsiasi gioco sportivo.

COMMENTO

Toh, chi si rivede: la UbiSoft: per vari corsi e ricorsi storici appioppano sempre a me i prodotti di questa software house. E' un piacere comunque recensire giochi come questo. Forse vedendo le foto non vi farà una grande impressione, ma **Street Racer** è veramente molto divertente da giocare. A me piaceva molto la versione Megadrive (anche se so che pochi la pensano come me) e devo ammettere che questa versione Game Gear, a parte le ovvie limitazioni grafiche, non ha nulla da invidiare a quella Megadrive. La giocabilità, che poi è la cosa più importante, è veramente elevata e fin dalla prima partita si è catturati dal violento spirito della corsa. Il livello di difficoltà è ben dosato e, contando anche la possibilità di giocare in doppio col link, il divertimento è assicurato per molto tempo.

Puck

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 79
▲ Lo scrolling è piuttosto veloce e fluido, anche se a volte l'azione sullo schermo diventa convulsa
▼ La grafica è un po' spartana

SONORO 76
▲ Discreti effetti sonori e simpatiche musiche di accompagnamento, niente di trascendentale comunque

GIOCABILITÀ 83
▲ Divertente ed emozionante da subito: si è subito catturati dall'azione di gioco

LONGEVITÀ 80
▲ Il buon livello di difficoltà, la varietà di opzioni e la possibilità di giocarci in due ne fanno un gioco duro a morire

GLOBALE 82
Certo, non sarà il gioco più realistico del mondo o con maggiore profondità, ma questo **Street Racer** ha il non indifferente merito di essere molto divertente

SONIC LABYRINTH

Mentre Tails è impegnata a lucidare le palme sulla sua isola privata, Sonic si è ritrovato in difficoltà decisamente più surreali. Portato via con la forza dal proprio paradiso piattaformico, il nostro scattante porcospino azzurro è stato depositato su una scacchiera sospesa in un cielo psichedelico. L'unico modo per uscirne fuori consiste nel tramutarsi nella classica pallina rotolante ed entrare in collisione con vari mostriciattoli, evitare appiccicose strisce di chewing-gum e scivolare lungo marciapiedi mobili fino a trovare le chiavi e gli anelli per disserrare la propria via di fuga. Ultimamente, oltre alla sua fugace apparizione straordinaria in **Bug!**, la spinosa mascotte della Sega si è fatta vedere in ogni genere di gioco per Game Gear. Questa volta si tratta di un rompicapo dal ritmo spedito che vede Sonic imbattersi in numerosi ostacoli che non hanno il minimo riguardo per il suo benessere. In quale altro gioco lo vedremo prossimamente, un picchiaduro alla **Mortal Kombat**, forse?

CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

COMMENTO

L'esordio di Sonic nel genere degli spaccacervello non può dirsi un completo successo. Il gioco, tanto per cominciare, sembra svilupparsi per conto suo; la velocità con cui il porcospino procede è infatti talmente elevata che spesso se ne perde il controllo. Altrettanto lasciato al caso sembra essere il modo in cui Sonic riesce a passare da un livello all'altro: a un tratto ci si può ritrovare in un livello superiore senza però sapere in che modo è stato possibile arrivarci! E come se ciò non bastasse, il gioco è ripetitivo e frustrante, nonché poco curato in termini di grafica e sonoro. Per non parlare poi delle brutalità fisiche che il nostro amato "hedgehog" deve subire: sicuramente le peggiori dai tempi di **Sonic Spinball**!

Fabio

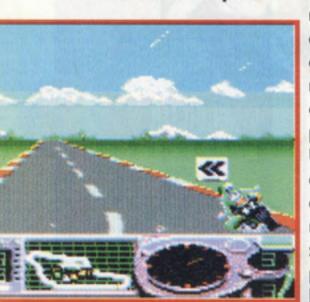
GRAFICA 76
▲ Soni fa bella figura come sempre...
▼ ...ma il resto è piuttosto grossolano e la qualità delle animazioni è difficilmente rilevabile

SONORO 61
▼ Le musiche sono orribili (si direbbe che abbiano rinchiuso un ape nella cartuccia) e il versante degli effetti non offre nulla da segnalare

GIOCABILITÀ 80
▲ Un'idea molto originale e accattivante

LONGEVITÀ 70
▲ All'inizio è entusiasmante...
▼ ...ma di lì a poco subentrano motivi di frustrazione

GLOBALE 76
Un titolo curioso, ma alquanto deludente

Per provare il brivido di una corsa motociclistica a velocità supersonica ci sono due modi: comprare moto, casco e tutto ciò che occorre per scendere in pista senza che nessuno abbia qualcosa da ridire, oppure acquistare il nuovo gioco di guida della Domark. Ovviamente la seconda soluzione è quella che i tipi della summenzionata compagnia preferirebbero prendeste, e molto probabilmente mamma e papà sarebbero d'accordo con loro. Tuttavia, prima di mettere mano al portafoglio sarebbe meglio continuaste a leggere, se non altro per fare in modo che le 6.000 lire spese per questa rivista non risultino soldi buttati al vento. Dunque, tanto per cominciare **Kawasaki Superbikes** vi dà l'occasione di pilotare una potente due ruote lungo dieci dei più famosi tracciati del mondo fra cui quello di Monza in Italia (e dove se no?), quello di Anderstorp in Svezia e quello di Donnington Park in Gran Bretagna. E se ciò da solo non basta a farvi sudare dall'eccitazione, il gioco vi fa gareggiare contro alcuni dei più celebri "superbikers" in circolazione: gente come Tiny Love, Sid Sideways, Dan Anderson. Siete ancora lì o siete svenuti? No? Meglio, perché c'è dell'altro, cioè a dire un negozio dove potete acquistare accessori speciali per la vostra moto (ammesso che abbiate i soldi necessari, il che è possibile solo se avete vinto qualche corsa) e tre diverse modalità di gioco. Nelle modalità Arcade e Practice potete cimentarvi nella guida del vostro mezzo su qualsiasi tracciato, mentre nella modalità Challenge dovete guadagnarvi il diritto di proseguire su nuovi circuiti classificandovi in una delle prime otto posizioni. Una volta completati i consueti giri di qualificazione (che determinano la vostra collocazione sulla griglia di partenza) affronterete la gara vera e propria, agendo sui soliti sofisticatissimi comandi (destra, sinistra, acceleratore e freno), schizzando lungo l'asfalto a velocità indicibile e, se siete nuovi a questo genere di cose, cadendo innumerevoli volte. Divertente, dite? Aspettate a dirlo, leggete prima il commento!

COMMENTO

L'intera esperienza agonistica proposta da questo gioco è piuttosto noiosa e l'aspetto esteriore della cosa lascia molto a desiderare. Tanto per cominciare, il modo in cui la motocicletta si sposta fa pensare a quei vecchi film in cui la macchina resta immobile mentre dietro di essa scorrono immagini di viaggio in soggettiva intese a dare l'illusione del movimento, e come se ciò non bastasse lo scorrimento dei fondali è scattoso! In secondo luogo, tutti i tracciati somigliano l'uno all'altro (e sono di mediocre fattura grafica anche per il Game Gear), così come i non molto intelligenti avversari controllati dal computer. Inoltre i comandi sono un po' capricciosi: mentre ci si inclina per affrontare una curva, lo schermo può sussultare repentinamente e farvi finire col sedere per terra sull'altro lato della strada. All'inizio pensavo che ciò fosse dovuto al fatto che andavo troppo veloce, ma poi ho constatato che l'inconveniente si verifica anche quando si va lenti come lumache. Insomma, benché in fondo non sia un titolo disastroso, **Kawasaki Superbikes** non è certamente un gioco da applausi.

Fabio

CASA PRODUTTRICE: DOMARK
GENERE: GUIDA
DISTRIBUZIONE: UFFICIALE
VERSIONE: EIUROPEA
NUMERO GIOCATORI: 1-2

GRAFICA 64
▲ La moto e l'officina sono ben rappresentati…
▼ …ma i fondali sono un po' grossolani

SONORO 58
▼ Tintinnante e rumoroso, con un ronzio irritante a rappresentare la moto in corsa

GIOCABILITÀ 64
▼ Comandi poco diligenti e struttura di gioco monotona

LONGEVITÀ 59
▼ Dura il tempo che ci vuole per provare tutti gli accessori speciali

GLOBALE 62
Un gioco che appartiene a un'epoca tanto lontana quanto poco rimpianta e che per giunta è poco divertente

VENDO console **Megadrive 32X** a £ 250.000, **Doom** a £ 70.000, **Star Wars Arcade** a £ 70.000, in blocco a £ 350.000, nuovo e ancora imballato. Inoltre vendo **Super Street Fighter II** a £ 50.000, **Urban Strike** a £ 50.000, **Eternal Champion** a £ 40.000. Tutto a £ 450.000. Annuncio valido solo per la Lombardia.
- **VINCENZO;** Tel. 02/8136799 (ore pasti)/02/8240963 (ore ufficio)

VENDO console **Megadrive** con 2 pad, adattatore e 12 cassette, il tutto a £ 400.000. Solo persone serie e in zona.
- **STEFANO MARCONI**, Via Monti 1, Cesenatico (FO); Tel. 0547/672287

VENDO, solo in blocco, Megadrive + 3 joypad (di cui 2 a 3 tasti e uno a 6 tasti programmabile con una ROM Card) + 11 giochi (**NBA Jam, Micro Machines 2, Sonic 2, Sub-Terrania, World Cup USA '94, Sonic 1, Wacky Worlds** + mouse) + una enciclopedia di trucchi per videogiochi. Il tutto a £ 500.000.
- **FULVIO**; Tel. 06/2312314

VENDO/SCAMBIO molti giochi per Super NES e Megadrive. A disposizione titoli come **Donkey Kong Country, Super Metroid, Pitfall: The Mayan Adventure, Zombies, Street Fighter II SCE, Streets Of Rage I-III, Mega Turrican, Flashback** ecc.
- **FRANCESCO**; Tel. 0865/414716 (ore pasti)

VENDO console **Megadrive II** con due joypad (nuovo). Vendo inoltre i seguenti giochi: **Theme Park, Syndicate, FIFA '95**, tutti in ottime condizioni. Massima serietà.
- **DIEGO**; Tel. 049/610885

VENDO console **Master System II** con 15 giochi, due control pad, un acceleratore e cloche per giochi di guida.
- **ROSARIO SALICI**, P.zza Federico Clotis 6, Giaveno (TO); Tel. 011/9374113

VENDO macchina **Mega 32X** europea con 2 giochi (**Chaotix** e **Virtua Racing Deluxe**) a £ 400.000 trattabili. In regalo 154 carte di **Mutant Chronicles**. Inoltre vendo le seguenti cassette per Megadrive, tutte complete di istruzioni: **Fantasia** (£ 19.000), **Micro Machines** (£ 45.000), **Art Of Fighting** (£ 29.000), **Tiny Toon** (£ 30.000), **NBA Jam** (£ 39.000), **Power Athlete** (£ 29.000), **Streets Of Rage 2** (£ 45.000), **Last Battle** (£ 9.000), **Rocket Knight Adventures** (£ 35.000), **European Club Soccer** (£ 5.000). Massima serietà.
- **LUCA REGALBUTO**, Via P. Rossi 15/3, 20161 Milano; Tel. 02/6464677 (ore pasti)

VENDO per Sega Saturn i giochi **Daytona USA** e **Victory Goal**, nuovissimi e in perfette condizioni, a £ 75.000 ciascuno o in blocco a £ 140.000. Sono disposto inoltre a scambiarli con titoli recenti. Vendo anche riviste specializzate americane e giapponesi a prezzo da concordare. Garantisco e richiedo massima serietà.
- **ANDREA**; Tel. 0836/423273

VENDO riviste **Game Power** dal n° 1 al n° 37 esclusi i numeri 6 e 7 raccolta HELP 94 adesivi gadget; **Mega Console** dal n° 1 al n° 14; **Console Mania** n° 25/26; **Super Console** n° 1; i primi quattro numeri di **Sonic**. Il tutto in ottime condizioni a £ 150.000 trattabili.
- **DAVIDE CERTOSINO**, Via Col. Lahalle 24, 80141 Napoli; Tel. 081/7805701 oppure 0368/602029 (ore serali)

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Altered Beast, Batman, Fatal Labyrinth, Strider, Cool Spot, Sonic 1, Aladdin, Sword of Vermilion, Jurassic Park, Taz-Mania, Chuck Rock, Michael Jackson's Moonwalker** e altri. Prezzi trattabili. Le cartucce sono complete di custodia e istruzioni, più o meno in buone condizioni. Due delle cartucce sopra elencate possono essere scambiate con altri titoli per MD. Annuncio valido solo per la provincia di Padova.
- **RUGGERO INNOCENTE**, Via V. E. Orlando 3, 35129 Padova; Tel. 049/773980

VENDO console **Megadrive** più 2 joypad a 3 tasti, alimentatore e presa RF, **World Of Illusion, Quackshot, Streets Of Rage 2** (questi tre in versione giapponese), adattatore, **Fatal Fury, Turtles The Hyperstone Heist, NBA Jam Tournament Edition, Micro Machines 2**, in blocco a £ 300.000 (il tutto in vendita anche separatamente con prezzi da concordare — la console è completa di imballaggio originale e le cartucce hanno le relative custodie e istruzioni). Massima serietà.
- **MAURIZIO**; Tel. 031/850085

VENDO/SCAMBIO i seguenti giochi per Megadrive: **Altered Beast** (£ 29.000), **WW Federation** giapponese (£ 25.000), **Normi's** (£ 35.000), **Clayfighter** (£ 35.000), **Eternal Champion** (£ 40.000), **Ballz 3D** (£ 35.000), **Shadow Danger** (£ 25.000), **Marco's Magic Football** (£ 35.000), **Crue Ball** (£ 25.000), **NBA Jam Tournament Edition** (£ 65.000). Tutto in ottimo stato. Si richiede massima serietà.
- **GIACOMO FAVILLA**, Via Nardini 5, 57126 Livorno; Tel. 0586/803053

VENDO i seguenti giochi per Megadrive: **Sonic 1, Mortal Kombat 1, Theme Park, World Cup USA '94, Altered Beast, Aladdin, Spiderman, NBA Jam, Street Fighter II SCE, Lotus II R.E.C.S.**; tutti europei ed inoltre **Dune II** americano completo di adattatore Mega Key in blocco a £ 450.000. I giochi sono tutti in perfette condizioni, completi di libretti di istruzioni.
- **DAVID**; Tel. 06/8293725 (ore pasti)

VENDO console **Megadrive II**, versione europea, un anno di vita, più due joystick, adattatore SG-300, adattatore Mega Key, 6 giochi (**FIFA Soccer, Sunset Riders, Mortal Kombat II, NBA Jam Tournament Edition, Aladdin** e **Pro Striker 2 Soccer**). Il tutto completo di imballaggi e manuali originali, tenuto molto bene, solo in blocco a £ 500.000 non trattabili.
- **ROBERTO LANZOTTI**, Via Roma 20/11, 10010 Banchette (TO); Tel. 0125/611662 (dalle 13.00 alle 20.00)

VENDO per Megadrive le seguenti cartucce: **Chuck Rock** (£ 30.000), **Golden Axe II** (£ 30.000), **Mortal Kombat II** (£ 35.000), **Predator 2** (£ 33.000). Tutto in ottimo stato.
- **GIACOMO CORDIOLI**; Tel. 045/582374 (ore pasti)

VENDO cartucce per Sega Master System a £ 30.000 cadauna.
- **GIUSEPPE BOMBINI**; Tel. 080/964782

VENDO il gioco **Metal Head** per Mega 32 giapponese SCART, a £ 100.000. Inoltre cerco **Landstalker** (giapponese SCART).
- **MICHELE TRASI**; Tel. 02/2619616

VENDO i seguenti giochi per Megadrive (tutti rigorosamente italiani): **Sonic** (£ 10.000), **Altered Beast** (£ 5.000), **Sword Of Vermilion** (£ 15.000), **Wonder Boy In Monster World** (£ 15.000), **Spider-Man vs Kingpin** (£ 20.000), **Speedball 2** (£ 30.000), **Rings Of Power** (£ 35.000), **Sonic 3** (£ 55.000), **Batman** (£ 30.000), tutti completi di istruzioni e imballaggi originali.
- **FRANCESCO SERRA**, Via del Pino 5, 58040 Tatti (GR); Tel. 0566/912845 (ora cena)

CERCO disperatamente per Mega-CD il gioco **Sonic CD** (jap) + **CDX** a prezzo ragionevole.
- **GIAMPIERO DE ANGELIS**; Tel. 06/37517124

CERCO per Megadrive **Super Street Fighter II** (euro) e **Streets Of Rage III** (euro) a non più di £ 60.000 l'uno. Vendo inoltre per Megadrive **ESWAT, Mystic Defender, World Cup Italia 90** (£ 20.000), **Chuck Rock** (£ 25.000), **Mortal Kombat** (£ 30.000), **Street Fighter II** (£ 40.000).
- **FABIO ZAGAMI**, Via Miniere 30, 10015 Ivrea (TO); Tel. 0125/613112.

ATTENZIONE!!!

La redazione di **Mega Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. OK?

FORZA, COSA ASPETTATE A TELEFONARE???

OVVERO L'OPINIONE DELLA REDAZIONE!!!

GIOCO	DIEGO	RAVES	FABIO	MATTEO	PAOLO	SIMON	MEGAMEDIA
BLACKTHORNE (32X)	8	8	8	8	9	8	8,2
KAWASAKI SUPERBIKE (GG)	6	5	5	6	5	6	5,5
LAYER SECTION (SS)	9	9	9	9	9	9	9
MARSUPILAMI (MD)	8	8	9	8	8	8	8,2
MORTAL KOMBAT 3 (MD)	9	9	9	8	9	9	8,8
MYST (SS)	7	7	8	7	7	7	7,2
PHANTOM 2040 (MD)	5	5	4	4	4	5	4,5
PREMIER MANAGER (MD)	6	7	8	7	8	8	7,4
RAYMAN (SS)	9	9	9	9	9	9	9
SONIC LABYRINTH (GG)	7	6	8	7	7	8	7,4
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (32X/MD)	9	9	9	9	9	9	9
STREET RACER (GG)	9	9	9	9	9	9	9
SUPER SKIDMARKS (MD)	9	9	9	9	8	8	8,6
TAILS ADVENTURE (GG)	8	8	7	8	9	8	8
THEME PARK (SS)	9	9	8	9	9	9	8,8
TWIN BEE DELUXE PACK (SS)	8	7	8	8	7	7	7,5
VECTORMAN (MD)	9	9	9	9	9	9	9
VIRTUA FIGHTER (32X)	9	9	9	9	9	9	9
WING ARMS (SS)	8	7	8	8	9	8	8

MEGALEGENDA

10 - MEGA!!! 9 - Totale!! 8 - Radicale! 7 - Cenobitico 6 - Regolare
5 - Aspidico 4 - Pesante... 3 - Pericoloso... 2 - Letale! 1 - Marcio!!!

MEGA

La bella stagione, climaticamente parlando, è finita, ma in compenso sono ricominciate le trasmissioni di X-Files, e per giunta in prima serata. Non possiamo dunque lamentarci, anche se non possiamo più contare sull'accattivante presenza di Deep Throat (o "l'informatore", come è stato chiamato nell'edizione italiana del telefilm), visto che è stato ammazzato (e in quale agghiacciante modo!) nell'episodio finale del primo ciclo. Pazienza, la vita continua e del resto, Megatrix è sempre con noi. Okay, fermiamoci qui prima di dire altre boiate e quindi aggravare oltremisura la mia già pessima reputazione. Aggiungerò soltanto l'immancabile indirizzo a cui spedire i vostri contributi (qualsiasi allusione a bustarelle, tangenti e affini è puramente casuale)...

MEGA CONSOLE - MEGATRIX
C/O FUTURA PUBLISHING
VIA XXV APRILE 37
20091 - BRESSO (MI)

A CURA DI FABIO D'ITALIA

WWF RAW
MEGADRIVE
Modifica delle Caratteristiche dei Personaggi

Per alterare le capacità dei lottatori Diesel, Owen Hart, Bam Bam Bigelow e Yokozuna, andate alla schermata per la selezione del personaggio e premete il tasto B per visionare le statistiche. A questo punto premete simultaneamente i seguenti tasti...

DIESEL:	GIU', C, A, START
OWEN HART:	SU, START, C, A
BAM BAM BIGELOW:	C, START, A
YOKOZUNA:	SU, C, A

ROAD RASH 3
MEGADRIVE
Password

Digitate le parole che seguono usando i tasti A, B, C e, sul joypad collegato alla presa per il secondo giocatore, le direzioni U (Up/Su), L (Left/Sinistra) e R (Right/Destra): potrete così godere delle agevolazioni sottoillustrate...

ABRACADABRA — Possibilità di scegliere qualsiasi moto, soldi a palate e armi a volontà.
BLUR — Vi frutta una super-motocicletta.
CLUB — Mazza, nunchaku, catena, 1100 dollari e partenza da un livello avanzato.
RAD — Oltre a trasformarvi in qualcosa di estremamente curioso, vi frutta armi e nemici tremendi.
ACLU — Partenza dal livello 2 con una motocicletta turbo, più soldi e la capacità di trafugare altre motociclette.

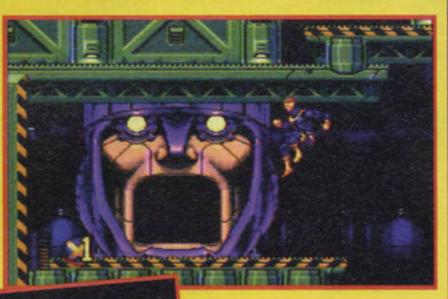
ROAD 3 RASH

NBA JAM TOURNAMENT EDITION
MEGADRIVE
Turbo Infinito

Volete avere le ali ai piedi? No problem, mentre rimane visualizzata la schermata con la scritta "Tonight's Match-Up", pigiate il tasto A per tredici volte e quindi tenete premuti i tasti A, B e C.

MIGHTY MORPHIN' POWER RANGERS
MEGA-CD
Saltare le Sequenze di Lotta

Ve lo siete cuccati il mini-poster del film sui Power Rangers che distribuivano gratuitamente nei cinema durante il mese scorso? No? Beh, allora vedete se riuscite a consolarvi col trucco che andiamo a illustrarvi... Per essere in grado di saltare le pur emozionanti sequenze di lotta, andate alla schermata per la selezione del livello di difficoltà e premete B, A, C, C, A, B, A. Se l'operazione è stata eseguita correttamente, verrete avvertiti da un suono particolare. Cominciate dunque a giocare e per saltare una qualunque delle sezioni di combattimento premete START.

X-MEN 2: THE CLONE WARS
MEGADRIVE
99 Vite, Salto di Livello e Invincibilità

• Per ottenere 99 pellacce, avviate la partita come al solito e giunti al livello nevoso che apre il gioco, premete START per inserire la pausa. Ora premete GIU' e C insieme, quindi SU, SINISTRA, SU, DESTRA, DESTRA, DESTRA, C: dovreste udire un suono inteso a segnalare la riuscita del trucco, dopodiché, quando morirete, vi verrà rifilato il summenzionato numero di vite.

• Per saltare il livello in cui vi trovate, inserite la pausa durante la partita e premete SINISTRA e C insieme, SU, SU, SINISTRA, GIU', GIU', DESTRA e C, quindi togliete la pausa, reinseritela e premete DESTRA e C.

• Per diventare invincibili, inserite la pausa durante la partita e premete SINISTRA e C insieme, SU, SU, SINISTRA, GIU', GIU', DESTRA e C, quindi togliete la pausa, reinseritela e premete SU e B insieme, SU, DESTRA, GIU', SU, DESTRA, GIU', GIU', SU e B; levate la pausa, inseritela di nuovo e premete SU e B.

FEVER PITCH
MEGADRIVE
Password

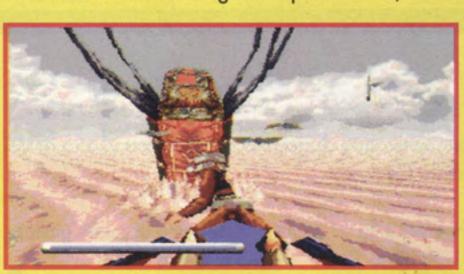
I codici che seguono vi permetteranno di giocare il quarto round e la finale controllando la squadra della Germania...

4° Round — ZBBBBBLHVFMDQ (la 'Z', la 'D' e la 'Q' sono di colore giallo)
Finale — ZCMBBBLFBJB6D (la 'Z' e il '6' sono di colore giallo)

PANZER DRAGOON
SATURN
Trucchi Vari

• Per diventare invincibili, andate alla schermata col titolo del gioco e premete START per far apparire la schermata successiva, ossia quella col titolo del gioco più le scritte "Normal Game" e "Options". Mentre questa schermata rimane visualizzata, premete in sequenza L, R, R, SU, GIU', SINISTRA, DESTRA. Sentirete un rumore e vedrete apparire la scritta "Invincible Mode".

• Per ottenere una modalità di gioco ultra-difficile e ultra-veloce, il cosiddetto "Wizard Mode", andate alla prima schermata col titolo del gioco (come avete fatto per il trucco precedente), premete START per far apparire le due scelte e premete L, R, L, R, SU, GIU', SU, GIU', SINISTRA, DESTRA. Se tutto è filato liscio, sullo schermo apparirà la scritta "Wizard Mode".

• Per avere la possibilità di effettuare una rollata, andate alla seconda schermata col titolo del gioco e premete SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, SU. Se tutto ciò è stato eseguito come si doveva, sullo schermo apparirà la scritta "Rolling Mode". Potrete quindi "rollare" pigiando due volte sulla diagonale BASSO/SINISTRA o BASSO/DESTRA durante la partita. E' possibile effettuare questa azione anche senza imbrogliare: basta pigiare due volte sulla diagonale BASSO/SINISTRA o BASSO/DESTRA quando la barra dell'energia è sul rosso.

• Per giocare soltanto con il drago, andate alla schermata di configurazione del Saturn e cambiate la lingua in tedesco (German). Fatto ciò, avviate il gioco, andate alla seconda schermata dei titoli e premete SU, X, DESTRA, X, GIU', X, SINISTRA, X, SU, Y, Z.

• Per giocare controllando solo il cavaliere del drago, completate il gioco al livello Easy con una percentuale di colpi andati a segno pari al 100% in ciascun livello e quindi andate — indovinate dove? Esatto, sempre lì! — alla seconda schermata col titolo del gioco e premete SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, GIU', SU, GIU', L, R.

• Infine, per tramutare l'uomo del marchio della Sega in una sagoma rossa, andate alla seconda schermata col titolo del gioco (uffa... — NdR) e premete SU, X, DESTRA, Y, GIU', Z, SINISTRA, Y, SU, X. La riuscita del trucco verrà segnalata da un suono particolare e, una volta morti e ripartiti, il tizio rosso in questione farà la sua comparsa.

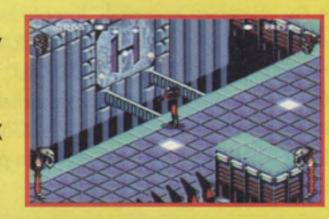
PUTTY SQUAD
MEGADRIVE
Codici

Eccovi i codici di tutti i livelli compresi fra il primo e il trentatreesimo...

2 — YTREWQ
3 — USTIJNIN
4 — ELBARM
5 — MEHYAM
6 — SSENDAM
7 — LLEB
8 — TONKFEER
9 — CIBARA
10 — DRATSUC
11 — OMZIG
12 — FLOWEREW
13 — PUREWOP
14 — EVALS
15 — REDNIRG
16 — CINATIT
17 — DAEHOMUS
18 — YSSIRHC
19 — SMARB
20 — LEGNA
21 — RETNUH
22 — DORTOH
23 — YTSEB
24 — LLIBSAG
25 — DEKCERW
26 — EZIGRENE
27 — REFFUP
28 — DENAK
29 — ECALAP
30 — IRARREF
31 — REHSINUP
32 — YEDIPS
33 — ESREVINU

SKELETON KREW
MEGADRIVE
Codici dei Livelli

Il mese scorso vi abbiamo dato il trucco per effettuare il trasbordo da un livello all'altro, ora eccovi i codici per accedere direttamente a ogni livello senza tante storie...

2 — BGWY
3 — PSKJ
4 — HDZT
5 — WGBX
6 — RDFK

THEME PARK
MEGADRIVE
Consigli Vari e Password

Volete sapere come fare un sacco di soldi quando mettete il vostro parco all'asta? Dunque, tanto per cominciare investite molto denaro nella ricerca e non appena potete, acquistate l'Arcade. Poi mettetene quanti più potete nel parco entro un anno e non appena potete mettere il suddetto all'asta, fatelo. Con questo sistema il parco dovrebbe fruttarvi fra i 20 e i 40 milioni.

Per ottenere un'attrazione a percorso veramente vasta (ottovolante, tubature, pista ciclabile eccetera) allo stesso prezzo di una molto breve, comprate l'attrazione e rendetela più corta possibile, quindi cancellate un pezzo dell'attrazione; andate al menu "stringato", riselezionate la stessa attrazione e aggiungetevi tutto quello che volete: non vi costerà nulla.

Se il vostro personale fa sciopero, usate l'icona delle pinze per prelevarli e rimetterli al lavoro.

E per finire in bellezza, eccovi le password per installare un parco in qualsiasi parte del mondo. L'ultima password può farvi accedere all'ultimo round...

1 - UK, venduto per 2.315.000	1AAACAAACJM
2 - Nigeria, venduto per 6.913.000	KAAALAAAG2B
3 - Egitto, venduto per 11.618.000	EAACLAAAMMC
4 - California, venduto per 6.918.000	UAACLACAG2G
5 - Alaska, venduto per 8.357.000	BAACLBCAJFF
6 - Nord degli USA, venduto per 6.216.000	BAACLDCAGCJ
7 - Perù, venduto per 9.146.000	2AACLMCA74
8 - Nuova Zelanda, venduto per 13.027.000	HAJCLMCAN1D
9 - Antartide, venduto per 16.466.000	GAJDLMCASCU
10 - Australia, venduto per 19.599.000	DANDLMCAWDH
11 - Yakutsk, venduto per 23.284.000	JAPDM5CA01X
12 - Argentina, venduto per 25.689.000	6APDMMCA3C3
13 - Brasile, venduto per 28.414.000	JAPDM5CA518
14 - Est degli USA, venduto per 24.853.000	TAPDM9CAA2JY
15 - Greenland, venduto per 27.290.000	XAPDM9UA4X4
16 - Groenlandia, venduto per 29.206.000	0APDM94A6S0
17 - Sud Africa, venduto per 29.103.000	6APD594A6PR
18 - Europa, venduto per 29.450.000	DAPD595A62L
19 - Scandinavia, venduto per 33.820.000	HAPD995BBA6
20 - Kuwait, venduto per 31.144.000	AAPH995A8PJ
21 - Russia, venduto per 31.560.000	YAPR995A84J
22 - India, venduto per 34.988.000	PAPR999BCFN
23 - Cina, venduto per 28.397.000	JAP9999A51P
24 - Giappone, venduto per 14.101.000	6ACAAAAAP2Y

SHINING FORCE 2
MEGADRIVE
Personaggio Segreto

Per ottenere un personaggio segreto dalle proprietà a voi vantaggiose, giocate finché la nave volante precipita e, subito dopo, incorrete in una battaglia, quindi scendete lungo il fianco destro delle montagne. Da quelle parti troverete un monastero che potrete usare per salvare la partita. Andate sul retro, entrando e uscendo dalla boscaglia e tenendovi vicino il più possibile alla costruzione. Se quest'operazione avrà successo, incontrerete Sheela, una grande monaca con un assortimento di incantesimi alquanto appetibile.

RISTAR
MEGADRIVE
Livello di Difficoltà Supplementare e Visione dei Credits

Per rendere il gioco più difficile del solito, cioè a dire un gioco in cui potete morire soltanto una volta prima di perdere un "continue", andate alla schermata per l'inserimento delle password e digitate la parola "SUPER". Fatto questo, premete START per uscire e... preparatevi alle mazzate! Per liberarvi delle password che avete già inserito, usate il codice "XXXXXX".

Se poi volete anche vedere le note sui detentori dei diritti d'autore del gioco, andate di nuovo alla schermata per l'inserimento delle password e digitate la parola "AGES".

STREET RACER
MEGADRIVE
Tracciato Segreto

Per ottenere il tracciato segreto "Space 1", andate alla schermata delle opzioni e premete il tasto C per accedere allo schermo per la personalizzazione del trofeo. A questo punto premete B, C, C, C, A, A, B, B, C ed al tracciato "Sumo San 3" si sostituirà il summenzionato percorso inedito fra le urla festose del pubblico. Questo tracciato somiglia al canalone della Morte Nera di Guerre Stellari e presenta persino dei piccoli caccia TIE che vi si gettano addosso di quando in quando. Inoltre, invece di inserire il turbo, quando premete C il vostro mezzo spara un raggio laser capace di sistemare i suddetti caccia e gli altri nemici.

CLOCKWORK KNIGHT
SATURN
Selezione del Livello, Boss Finale e 999 Vite

Effettuate tutti i trucchi che seguono durante la visualizzazione della scritta "Press Start Button" nella schermata col titolo del gioco...

- **Selezione del Livello** — SINISTRA, SU, DESTRA, GIU', GIU', DESTRA, DESTRA, SU, R (il tasto in alto a destra): vedrete apparire il nome di un livello e premendo SU e GIU' potrete scegliere qualsiasi livello.
- **Scontro col Boss Finale** — Per andare dal Boss Finale (e, si spera, suonargliele di santa ragione) dovete effettuare il cheat per la selezione del livello (vedi sopra) e quindi premere SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, DESTRA, DESTRA, SU, GIU', DESTRA, DESTRA, SU, R.
- **999 Vite** — Per ottenere tutto 'sto popò di vite premete SU, DESTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, DESTRA, GIU', GIU', GIU', GIU', GIU', GIU', SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, Z, X, Y, Y, Y, Z. Se riuscite a fare tutto questo senza svenire, la musica riprenderà a suonare dal principio. A questo punto non vi rimane che iniziare la partita e ammirare l'agognata esorbitante quantità di vite in carniere!

BALLZ
MEGADRIVE
Cinture Facili

Per cominciare la partita come una Cintura Rossa, andate alla schermata col titolo del gioco e premete A, GIU', GIU', B, B, C, SINISTRA, DESTRA.
Per cominciare la partita come una Cintura Verde, andate alla stessa schermata e premete invece A, A, GIU', C, B, A, SU, SU, GIU'.

TRUE LIES
MEGADRIVE
Codici

Dura la vita dell'agente segreto, vero? Beh, con i codici che seguono potrete ammorbidirla in maniera radicale...

Selezione del Livello:	MNCHT
Energia Infinita:	BGGRLY
Vite Infinite:	BGLVS
Tutte le Armi:	BGWPNS
Acquisizione del Fucile:	SHTGN
Visione dei Titoli:	CRDTS

MICRO MACHINES 2
MEGADRIVE
Vita Extra

Fonti apparentemente affidabili ci hanno comunicato che nel livello intitolato "Roller Coaster" è disponibile una Vita Extra. Come trovarla? State a sentire... o meglio, continuate a leggere. In fondo al tracciato ci sono tre rotoli di carta igienica; passate in mezzo agli ultimi due e troverete un quadrato azzurro con la faccia di Walter sopra. Passateci sopra e il simbolo della vita extra (1-Up) apparirà sopra la vostra macchina. Se continuate a passare attraverso i rotoli, la vettura esplode e ritorna al punto in cui l'avevate lasciata.

MORTAL KOMBAT II
32X
Budella Imbiancate

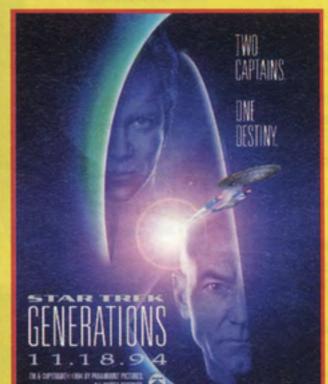
Giocate nei panni di Shang Tsung e sconfiggete Kung Lau. Quando vincete il secondo round, trasformatevi in Kung Lau ed eseguite la fatality dell'Hat Split (tenere premuta la Parata, Avanti, Avanti, Avanti, rilasciare la Parata, Calcio Basso): il vostro avversario verrà tranciato in due ed esporrà viscere di colore bianco.

PETE SAMPRAS '96
MEGADRIVE
Password Speciali e Campo Spaziale

Provando questo semplice sistema di inserimento delle password potrete giocare la finale nei panni del vostro personaggio preferito e contro il vostro avversario preferito. Per prima cosa dovete andare alla schermata con la scritta "Restore from Password" e inserire la vostra password nel modo che segue. La prima lettera dovrebbe essere "E" in quanto è la lettera che può farvi accedere alla finale; la seconda lettera è quella corrispondente al personaggio contro il quale vi piacerebbe battervi e la terza lettera dovrebbe essere quella corrispondente al personaggio che volete controllare. Per esempio, se volete battervi contro Bruno Maserati nei panni di Monsieur Victorie, la password da digitare è 'EAB'. Facile, no?

A —	Bruno Maserati	N —	Jacob Jabowitz
B —	Monsieur Victorie	P —	Joe Wildhawk
C —	Hans Fischer	Q —	Biff Blublood
D —	Charlie Ponderosa	R —	Nikolai Radinski
E —	Benny Booyah	S —	Diego Garcia
F —	Meurte Martinez	T —	Havana Jones
G —	P.J. Rock	U —	Yang Ah Chi
H —	T.K. O'Reilly	V —	Sydney Dundee
J —	Hiro Sokitome	W —	Gavin Greyson
K —	Coolio Loc	X —	Rigo Suave
L —	Jabfar el Habib	Y —	Freddy Bravo
M —	Coco Valdez	Z —	Chang Fu

Per giocare su un campo sospeso nello spazio siderale, andate alla schermata per l'inserimento delle password e digitate la parola TIMEWARP: vi ritroverete quindi in questo campo spaziale con gravità bassa e altre cose tipiche in questo genere di ambientazione.

STAR TREK GENERATIONS: BEYOND THE NEXUS
GAME GEAR
Codici dei Livelli

Spazio, ultima frontiera! Questi sono i codici per i livelli del gioco tratto dal settimo film di Star Trek. La loro funzione: consentirvi l'accesso a nuove forme di gioco e di ostacoli, fino a quando vi stuferete di Picard, Worf e compagnia bella e passerete a fare il tifo per Mulder e Scully...

Livello 1 — HARRIMAN
Livello 2 — DEMORA
Livello 3 — SOREN
Livello 4 — VERIDIAN
Livello 5 — OGAWA
Livello 6 — FARRAGUT

Virtua Fighter 2

Ok, ok, lo ammettiamo, siamo dalla parte del torto: la seconda parte sullo speciale di Virtua Fighter 2 doveva comparire sul numero scorso di Emsì, ma per problemi di spazio il tutto è slittato di un mese. Comunque, state tranquilli: grazie alla collaborazione dell'AM2 ora potrete sapere tutto e proprio tutto su Kage-Maru, Sarah e Jacky Bryant, Shun Di e Lion Rafale. Pronti per il combattimento?

KAGE-MARU

Kage era uno dei più spettacolari, ma meno efficaci, lottatori del primo **Virtua Fighter**. Fortunatamente le sue capacità combattive sono state migliorate in **VF2**, rendendolo uno dei migliori lottatori presenti nel gioco. Non contate troppo sulle sue combo perché sono inefficaci, ma concentratevi invece sulle mosse speciali che riescono a disorientare l'avversario. La combinazione Indietro+Pugno, che genera un susseguirsi di attacchi speciali, è molto utilizzata in **VF2**: questa tattica è capace di infliggere diverse combo quando l'avversario è in fase di caduta. Comunque questo personaggio risulta uno dei più manovrabili e grazie alle sue complesse mosse come quella sopra descritta, è anche il più fatale.

MOSSE SPECIALI

P, P, [P]: Pugni con rincorsa (10+10+12)
P, K: Combo di pugno e calcio (10+30)
P, P, K: Due pugni e calcio rovesciato (10+10+13)
P, P, P, K: Tre pugni e calcio scivolato (10+10+12+30)
P, P, P, Indietro+K: Tre pugni e calcio rovesciato (10+10+12+20)
Indietro/Basso+P, [P, P]: Pugno con schivata (14+10+12)
Indietro/Basso+P, K: Pugno con schivata e calcio (14+30)
Indietro/Basso+P, P, K: Pugno con schivata, pugno e calcio rovesciato (14+10+30)
Indietro/Basso+P, P, P, K: Pugno con schivata, due pugni e calcio scivolato (14+10+12+30)
Indietro/Basso+P, P, P, Indietro+K: Pugno con schivata, due pugni e calcio rovesciato (14+10+12+20)
Avanti+P: Colpo di gomito (19)
Basso+K+D: Calcio di calcagno (35)
BASSO, Avanti+K: Ginocchiata (38)
Indietro/Alto+K: Calcio rovesciato (40)
Indietro/Alto+K+D: Calcio improvviso (50)
Avanti, Avanti+K: Spazzata (20-30)
Avanti, Avanti+Tutti i tasti: Calcio girato al volo (40)
Avanti, Avanti+K+D: Cavatappi volante (30)
Indietro, SCR, Avanti+K: Grande girata e spazzata (20-35)
Indietro+K+D: Colpo rovesciato (30)
Indietro, QCR, Basso+K: Scivolata (19)
Indietro, Avanti+P+K, [P+K]: Shuto rovesciato (16+16)
Indietro+P+K, [P+K]: Shikan-Ken rovesciato (16+16)
BASSO, Avanti+P+K, [P+K]: Shuto spaccaossa (16+16)
Indietro, Indietro+K: Grande colpo girato (30)
Indietro, Indietro+P: Spaccaossa basso (14)
Indietro, Indietro+K+D: Colpo di piede girato (14)
Indietro, Indietro+P+D: Spaccaossa alto (14)
Indietro/Avanti+K: Colpo sull'avversario a terra (15)

CONTRATTACCHI

Indietro+P: Afferrare un singolo pugno in arrivo (50)

PROIEZIONI

P+D: Lancio di spalla (50)
P+D: Colpo al dorso (50)
Indietro+P: Dieci colpi di piede (40)
Indietro, Avanti+P: Lancio falciato (50)
Tutti i tasti: Lancio Toka (50)

SARAH BRYANT

La vecchia triplo combo di pugno e girata era una delle più semplici e allo stesso tempo più potenti combinazioni nel primo **V**, e ha reso Sarah la combattente con maggiore esperienza. In **Virtua Fighter 2** la biondona si distingue per la velocità e per la prodezza dei suoi attacchi. Infatti la velocità è stata aumentata, rendendo possibile ulteriori mosse da eseguire mentre l'avversario sta cadendo a terra dopo un doppio combo di gomito e ginocchio. Questa nuova caratteristica rende molto simili le sue combinazioni a quelle di Lau nel primo **VF**. Sarah ha in più anche una vasta gamma di nuovi calci che incrementano la sua versatilità ed è stata potenziata anche la sua proiezione a corda, rendendola molto più lunga e di conseguenza più dannosa.

MOSSE SPECIALI

P, P, [P]: Pugni con rincorsa (10+10+10)
P, K: Combo di pugno e calcio (10+30)
P, P, K: Due pugni e calcio rovesciato (10+10+30)
P, P, P, K: Tre pugni e ginocchiata (10+10+10+40)
P, P, P, Alto+K: Tre pugni e calcio volante (10+10+10+30)
P, P, P, Indietro+K: Tre pugni e calcio improvviso (10+10+10+30)
P, Basso+K: Pugno e calcio laterale (10+30)
Indietro/Basso+P, [P, P]: Pugno con finta (14+10+10)
Indietro/Basso+P, K: Combo di pugno e calcio con finta (14+30)
Indietro/Basso+P, P, K: Pugno con finta,

pugno e calcio rovesciato (14+10+30)
Indietro/Basso+P, P, P, K: Pugno con finta, due pugni e ginocchiata (14+10+10+40)
Indietro/Basso+P, P, P, Alto+K: Pugno con finta, due pugni e calcio volante (14+10+10+30)
Indietro/Basso+P, P, P, Indietro+K: Pugno con finta, due pugni e calcio rovesciato (14+10+10+30)
Indietro/Basso+P, Basso+P, Basso+K: Pugno con finta e calcio laterale (14+30)
K, P: Calcio e pugno (30+08)
Avanti+P: Gomitata (15)
Avanti+P, K: Combo di ginocchio e gomito (15+25)
Avanti+K, [Basso/Avanti+K]: Ginocchiata [Ginocchiata volante] (30+40)
BASSO, Avanti+K: Ginocchiata al balzo (30)
Basso+K: Grande colpo al volo (30)
Basso+K, [K]: Calcio Toe e calcio laterale (30+20)
BASSO/AVANTI+K, K, [K]: Due [3] calci ombra (19+20+21)
Basso+K+D: Calcio laterale da abbassato (20)
Indietro/Alto+K: Calcio improvviso (50)
Alto+K: Grande calcio girato (25)
Avanti/Alto+K: Grande calcio girato al volo (25)
Avanti/Alto+K+D: Calcio tornado (20-50)
Indietro+K: Doppio calcio (10+30)
K+D: Luna crescente all'indietro (20-30)
Indietro/Basso+K+D: Calcio ad uncino (20)
Indietro, Indietro+P: Pugno girato (14)
Indietro, Indietro+K: Calcio volante girato (30)
BASSO, Indietro+K, [K]: Calcio/i rotato/i (20+20)
Basso/Avanti+P: Pugno all'indietro (12)
Basso/Avanti+K: Calcio all'avversario a terra (15)

PROIEZIONI
P+D: Suplex di pancia (50)
P+D: Spaccadorso (60)
Avanti, Avanti+P: Corda tesa volante (40)

I TASTI

La guida che vi apprestate a leggere contiene un gran numero di termini bizzarri, comandi che comunque trovate spiegati qua di seguito. Prima di tutto si può notare che alcuni comandi sono scritti in minuscolo ed altri in maiuscolo. I primi indicano che vanno eseguiti normalmente, quindi col joystick, ad esempio, a destra solo per un istante, mentre i secondi indicano che il joystick deve essere tenuto in quella posizione per alcuni istanti. I comandi descritti all'interno delle parentesi "()" sono opzionali.

Avanti: Muovere il joystick verso l'avversario
Indietro: Muovere il joystick lontano dall'avversario
Basso: Muovere il joystick verso di voi (a meno che non siate così storti da giocare arrampicati a testa in giù sul coin-op)
Alto: Muovere il joystick lontano da voi (idem come sopra)
D: Premere il tasto di difesa
P: Premere il tasto dei pugni
K: Premere il tasto dei calci
+: Per esempio, Avanti+P significa che dovete premere il joystick verso l'avversario e simultaneamente il tasto dei pugni
SCR: Semicirconferenza. Fare un semicerchio con il joystick. Ad esempio, Indietro, SCR significa che dovete premere indietro, Indietro/Basso, Basso, Avanti/Basso e Avanti
QCR: Quarto di cerchio, praticamente è come fare la fireball in Street Fighter 2

JACKY BRYANT

Jacky era il lottatore preferito dai giocatori del primo **Virtua Fighter**, e ancora oggi rimane tale malgrado il fatto che le sue mosse non siano state migliorate come quelle dei suoi avversari. Lo stile di Jacky in **VF2** è molto simile a quello di Sarah nel primo episodio. Il suo colpo di nocche è un'eccellente mossa e il suo calcio girato è ora super-rapido. Jacky inoltre possiede una combo che se effettuata a dovere può prosciugare l'intera barra di energia dell'avversario!!! Comincia con un singolo calcio rotato, poi continua con un colpo di gomito, ginocchio e rovesciata. La sua rovesciata è la più potente di tutte quelle presenti nel gioco ed è in grado di togliere l'80% di energia in una volta sola. Ma fate bene attenzione perché se commettete un minimo errore nell'eseguire una combinazione, diventerete in men che non si dica carne da macello.

MOSSE SPECIALI
P, P, [P]: Pugni con rincorsa, [Uncino] (12+12+14)
P, K: Combo di pugno e calcio (12+19)
Avanti, P, K: Combo di pugno e calcio normale (12+30)
P, Basso+K: Pugno e spazzata (12+(20-40)
P, P, K: Due pugni e calcio rovesciato (12+12+30)
P, P, Avanti+P: Due pugni e gomitata (12+12+10)
P, P, Avanti+P, K: Due pugni, gomitata e calcio rovesciato (12+12+19+30)
P, P, Avanti+P, Indietro/Alto+K+D: Due pugni, gomitata e calcio improvviso (12+12+19+6)
P, P, Indietro+P, [K]: Due pugni, calcio rotato, [spazzata] (12+12+22+30)
D, P, P, [P]: Pugno con finta e pugni con rincorsa (14+12+14)
D, P, K: Combo di pugno e calcio con finta (14+19)
D, P, Basso+K: Pugno con finta e spazzata (14+(20-40)
D, P, P, K: Pugno con finta, pugno e calcio rovesciato (14+12+30)
D, P, P, Avanti+P: Pugno con finta, pugno e gomitata (14+12+10)
D, P, P, Avanti+P, Indietro/Alto+K+D: Pugno con finta, gomitata calcio improvviso (14+12+19+60)
D, P, P, Indietro+P, [K]: Pugno con finta, pugno, e calcio girato, [luna crescente] (14+12+22+30)
Indietro+P, [P]: Calcio rovesciato improvviso (22+30)
Indietro+P, K: Calcio rovesciato improvviso e luna crescente (22+(30-50)
Indietro+P, Basso+K: Calcio rovesciato improvviso e spazzata (22+(20-35)
Indietro+P, Indietro/Basso+P: Calcio rovesciato improvviso e calcio rovesciato basso (22+22)
Avanti+P: Gomitata (19)
Avanti+P, K: Combo di gomito e calcio (19+30)
Indietro/Basso+P: Calcio rovesciato basso (22)
Indietro/Basso+P, K: Calcio rovesciato basso e spazzata (22+(20-35))
Avanti+K: Ginocchiata (30)
Indietro/Alto+K: Calcio girato (60)
Indietro+K: Calcio Toe (24)
Avanti, Avanti+K: Calcio al volo (30)
Basso+K+D: Calcio laterale basso (20)
K, K: Calcio, Calcio rovesciato (30+30)
Basso/Avanti+P: Uncino (14)
Indietro+K: Calcio ad uncino basso (20)
P+K: Colpo di nocche (30)
Basso+P+K, [K, K, K, K]: Calci fulminanti (08+08+08+10+30)
Indietro, Avanti+K+D: Calcio medio rovesciato (36)
Indietro, Indietro+P: Uncino girato (14)
Indietro, Indietro+K: Mezza luna crescente (30)
Basso/Avanti+K: Calcio sull'avversario a terra (15)

PROIEZIONI
P+D: Strizzacervello (50)
P+D: Corda tirata (60)
Avanti, Avanti+P: Corda tirata volante (40)
Basso, Basso/Avanti, K, K: Calcio Toe e calcio rovesciato (24+25)
Avanti, Indietro+P+K: Colpo a martello (60)

SHUN DI

Nonostante la sua longeva età, ben 83 anni, Shun risulta particolarmente mortale ed anche il più divertente lottatore del torneo a causa delle commedie associate alle sue mosse. Il suo stile di combattimento è totalmente sconosciuto ai giocatori del primo episodio avendo mosse bizzarre che in alcuni casi lasciano Shun in posizioni non proprio confortanti. Stranamente è anche il personaggio che si rialza più rapidamente di tutti da terra e il suo temibile calcio-tuono girato è molto efficace contro gli ingenui avversari che pensano di non poter essere colpiti da questo vecchietto. Shun non riesce

purtroppo a riprendersi in poco tempo dopo aver sferrato un attacco speciale, rimanendo praticamente scoperto per molti secondi e questo lo rende svantaggiato contro lottatori del calibro di Sarah, Lau e Pai. La chiave per padroneggiare Shun è avere buoni riflessi, in modo da colpire l'avversario solo quando si è sicuri di beccarlo. Ah, dimenticavo, la velocità e l'affidabilità dei suoi attacchi dipende anche dal suo stato di ubriachezza e contrariamente a quanto si possa pensare più è ubriaco, più le sua mosse saranno potenti.

MOSSE SPECIALI
P, [P], [P]: Pugno, [Grande gomitata], [Uppercut] (10+12+14)
P, K: Combo di pugno e calcio (10+30)
Basso/Avanti+P: Uppercut (14)
BASSO/AVANTI+P: Uppercut con schivata (30)
BASSO, Avanti+P: Pugno con balzo (30)
Avanti+P: Pugni con rincorsa (10+14+8)
Indietro/Basso+P: Spintone (22)
Basso+K+D: Calcio scorpione (35)
Indietro+P: Pugno ad uncino girato (24)
Avanti, Avanti+K: Calcio girato (35)
Alto+P: Colpo a martello volante (30)
Indietro/Alto+P: Colpo a martello volante all'indietro (30)
Alto+K: Calcio mulo (35)
Alto/Avanti+K: Colpo delle gambe a forbice (35)
Alto/Avanti+P: Pugno girato (30)
K+D, [P]: Calcio girato volante (35+19)
P+K: Spinta a due mani (30, Shun si beve un goccetto se questa mossa va a segno)
Indietro/Basso+K+D: Spazzata breakdance (30)
BASSO+K+D: Spazzata breakdance (30)
Basso+P+K, [K], [K]: Spazzate breakdance (10+10+10, funziona solo dopo che Shun è ubriaco)
Indietro+K+D: Calci in salto (35)
Avanti, SCR, Indietro, [K]: Colpo di mano [Calcio] (30)
Indietro+K: Calcio e caduta dell'avversario (24)
Indietro/Basso+K, [D]: Calcio basso [Caduta dell'avversario] (10)
Indietro/Basso+K, K: Calcio basso e calcio rovesciato (10+30)
Indietro/Basso+K, K+D: Calcio girato e calcio volante (10+35)
Indietro/Basso, Indietro/Basso+K: Calci girati e caduta dell'avversario (30+15)
Basso, Basso, [K]: Sedersi, [Calcio basso o scivolata] (24)
Indietro/Basso+D: Colpo laterale rovesciato
Indietro/Basso+D, P: Colpo laterale e pugno rovesciato (20)
Indietro/Basso+D, P+K: Colpo laterale rovesciato con spinta a due mani (30)
Basso+D: Mossa laterale
Indietro+D: Mossa laterale all'indietro
Indietro+D, P: Mossa all'indietro e uppercut (15)

PROIEZIONI
P+D: Danza di pugni (10+10+10+20, Shun si beve un goccetto dopo questa mossa)
Tutti i tasti: Prendi e lancia (30+20, afferra le braccia e colpisce l'avversario mentre lo getta a terra)

LION RAFALE

Lion è un combattente molto veloce, ma allo stesso tempo possiede degli attacchi deboli rispetto agli altri lottatori. Comunque il suo originale stile di combattimento lo rende più manovrabile degli altri. La sua forza sta negli attacchi improvvisi e nelle sue particolari proiezioni. Per quanto riguarda il resto delle sue mosse c'è ben poco da dire: ha dei pugni deboli e delle mosse troppo a corto raggio tranne la spazzata in scivolata, l'unica apprezzabile. Le mosse a corto raggio sono più che altro utili quando l'avversario ha la guardia abbassata dopo un attacco mancato e, come già accennato, hanno dalla loro una grande velocità d'esecuzione e quindi possono risultare la carta vincente in un combattimento "stretto". Non esistono altri personaggi con questa caratteristica, dato che nessuno possiede uno stile che combina velocità e tecnica per il combattimento corpo a corpo.

MOSSE SPECIALI
P, [P], [P]: Pugno, [Gomitata], [Pugno rovesciato] (12+14+15)
P, K: Combo di pugno e calcio (12+30)
Avanti+P: Gomitata (19)
Avanti+K: Ginocchiata (30)
Basso/Avanti+P, [P]: Uppercut, [Schiaffo rovesciato] (10+20)
BASSO/AVANTI+P, [P]: Beccata bassa (12+12)
Indietro/Basso+P, [P]: Beccata bassa in rincorsa (12+08)
Avanti, Avanti+P: Pugno a lungo raggio (40)
Avanti, Avanti+K+D: Rotazione e calcio alto (24)
Basso/Avanti+K+D: Rotazione e calcio basso (24)
Indietro+P: Punzecchiare la testa dell'avversario dall'alto (30)
Avanti+P+D: Punzecchiare la testa dell'avversario direttamente (30)
P+D: Colpo del vento a corto raggio basso (15)
Basso/Avanti+P+D: Colpo del vento a lungo raggio (20)
BASSO+K+D: Spazzata (24)
Alto+K, [K]: Danza di calci (25+30)
Basso, Basso+K: Calci su una mano (24+24)
Alto/Avanti+K: Calcio rotato (20)
Alto/Avanti+P: Schiaffo in salto (30)
Indietro/Alto+P: Schiaffo rovesciato in salto (30)
Alto+P: Braccia oscillanti (30)
Basso+K, [K]: Calci bassi (12+12)
Basso+K, K+D: Calcio basso e calcio alto (12+30)
Indietro, Indietro+K: Calcio girato (30)
Indietro, Indietro+P: Pugno girato (14)
Indietro, Indietro+K+D: Girata e calcio laterale (24)
D, Avanti+P: Grande calcio laterale (20)
D, Basso/Avanti+P: Girata laterale con colpo basso (20)
Indietro/Basso+D: Mossa laterale bassa
Avanti/Basso+D: Abbassarsi e pararsi

PROIEZIONI
P+D: Sgambetto e proiezione (10+15+25)
P+D: Attacco rovesciato (10+20)
Indietro+P+K: Falciata e lancio (30+20)
Avanti, Avanti+P+D: Afferra e lancia (30+20)
Avanti, SCR, Indietro+P+D: Attacco frontale (10+15+15+30)

LIBERARSI DA UNA SICURA PROIEZIONE

Le proiezioni in **Virtua Fighter 1** e **2** sono sempre state le mosse più pericolose di tutto il gioco e quindi è lecito chiedersi come difendersi o liberarsi da esse. Sebbene in tutti i picchiaduro ad incontri sia impossibile salvarsi dopo che si è stati agguantati (vedi **Street Fighter 2** e parenti), nel capolavoro della Sega si può fare anche questo. Quando si è afferrati dall'avversario oppure quando si è già in volo premete i tasti di Pugno e Difesa per, rispettivamente, liberarvi, e rimettervi in una posizione di caduta che non sia dolorosa. A proposito, se ad afferrarvi è il buon vecchio Jeffry dovete premere anche il joystick verso il basso oltre agli altri due tasti...

IN TUTTI I MODI

MODO RANKING
Questa modalità era inclusa nella conversione per Saturn del primo VF. Praticamente si visualizzano dei suggerimenti per migliorare il proprio stile di gioco dopo che il computer ha studiato le tecniche da voi eseguite. Per accedere a questa modalità dovete premere tutti e tre i tasti per alcuni secondi e contemporaneamente premere start.

MODO EXPERT
Se pensate di essere il migliore giocatore del mondo, il più forte di tutti i comuni mortali, colui che conosce tutte le mosse e tattiche, perché non provate ad abilitare l'expert mode? Nella schermata della selezione dei personaggi premete giù, su, sinistra e destra. Dovreste sentire l'esclamazione "Yahoo!" di Sarah. Vedrete che i vari lottatori controllati dal computer non si faranno lanciare tanto facilmente e attaccheranno con una grande varietà di combo e colpi speciali.

BONUS SEGRETI

Essendo **VF2** un prodotto dell'AM2, ci sono alcune tecniche segrete, aggiunte tanto per dare quel tocco in più ad un gioco già di per sé perfetto. Eccovene alcune tanto per gustare...

1) FATALITY
Ogni personaggio possiede quattro pseudo-fatality. Durante il replay, premete uno dei tre tasti a caso: ognuno dei tre darà luogo a una differente scenetta. Se riuscirete a sconfiggere l'avversario entro i dieci secondi potrete vedere la quarta fatality.

2) REPLAY RALLENTATO
Per rivedere il momento di suprema gloria in versione rallentata basta premere i tre tasti simultaneamente quando state assistendo al knock-out, ring-out o time-out. Ed è qui che potrete vantarvi delle vostre azioni, coprendo di vergogna il vostro sfidante, o quasi...

3) RISENTIRE LE VECCHIE MUSICHE
Prima dell'inizio di ogni incontro c'è un piccolo periodo di silenzio. Durante questa pausa premete il tasto di Start del player 1 e ascolterete un versione remixata della vecchia musica di Jacky del primo Virtua Fighter. Premete il tasto start del Player 2 per ascoltare la vecchia musica dello stage di Sarah. Non male, eh?

fun to ride on
KYMCO
KB 50
KYMCO
PADANA RICAMBI SPA
MARMITTE
LUBRIFICANTI
PNEUMATICI
744
KB 50
Docile e silenzioso ma capace all'occorrenza di riprese fulminee e ridottissimi spazi d'arresto.
Il KB 50 si guida con vero piacere: è maneggevole, stabile e sicuro; è il mezzo ideale per muoversi in piena libertà, perfettamente a suo agio sia nel traffico cittadino che nelle passeggiate in campagna.
E' infatti equipaggiato con cerchi in lega a tre razze e pneumatici tubeless120/90-10 con disegno fuoristradistico coadiuvati da una forcella telescopica a steli rovesciati e da un monoammortizzatore, appositamente dimensionati per l'uso "forte" che questo veicolo e il suo energico motore consentono in tutte le condizioni di terreno.
Generoso nelle dimensioni e confortevole nell'abitabilità il KB 50 offre uno spazio adeguato anche agli spilungoni senza doversi sacrificare in faticose posizioni.